

CONSOLES

NOUVEAU : OUVERTURE FACILE

Le test sanguin de Resident Evil 3 (PS)

Playstation 2 :
les premiers jeux, les
dernières infos

Tu le croques, ça ?

Dino Crisis



TOKYO GAME CHAUD

tous les futurs hits
Dreamcast dévoilés

FINAL FANTASY VIII

LA HUITIEME MERVEILLE DU MONDE



Jet Force Gemini



Donkey Kong



Rayman 2

NINTENDO 64
LE TOP DE LA
PLATE-FORME

SQUARESOFT®



En r chapperez-vous un jour ?

www.square-europe.com



www.playstation.tm.fr

Tous droits r serv s  et "PlayStation" sont des marques d pos es de Sony Computer Entertainment Int.

  1999 Square Co., Ltd. Tous droits r serv s. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, et le logo SQUARESOFT, sont des marques d pos es de Square Co., Ltd.

MO
Q
D



Plus fort
C'est la p
obtenir d
 videm
de sa cat
une r f r
Un tel jeu
absolue
de votre

Les fa
pouvoir



P. 148

TEST

Pour qu'il
officiels e
signale l'o
Unis. Nou
textes et
m me si
voix en an
jeu ne cor
attribu es
cat gories
s'efforce
tendance
qui obtien
quoique p

MODE D'EMPLOI

QUOI DE NEUF,
DOCTEUR ?

En ce doux mois de novembre, Consoles+ vous propose un compte-rendu complet du dernier salon du Tokyo Game Show. Kagotani San, notre correspondant au Japon, s'est rendu sur place, malgré la pluie, les tornades, les tremblements de terre et les "incidents" nucléaires. Il faut dire qu'avec la présentation officielle de la Playstation 2 et ses nouveaux titres, ainsi que l'arrivée de dizaines de jeux Dreamcast, seul un sushi pas frais aurait pu empêcher notre ami Kago de s'y rendre ! D'un autre côté, en France, c'est la sortie de Final Fantasy VIII qui occupe le devant de la scène. La Nintendo 64, quant à elle, se dote de superbes jeux de plates-formes : Rayman 2, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64... La bataille de Noël s'annonce chaude, très chaude !

Plus forts que tout : les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il constitue une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or
CONSOLES+

Tarzan

Les fans de bananes et de Walt Disney vont pouvoir pousser leur fameux cri sur Playstation.



P. 148

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeux import, un drapeau vous signale l'origine du titre : France, Japon ou États-Unis. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix (quand il y en a) : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées (bruitages, musique, jouabilité et autres catégories). Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est donc un bon jeu... quoique puissent en penser certains distributeurs !



World Driver Championship

Il arrive enfin en version officielle sur Nintendo 64. Démarrage sur les chapeaux de roues !

LE TOP/FLOP

Grand retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après de longues années passées au placard, il est bon de retrouver cette rubrique qui nous plaît tant. Mais cette fois-ci, c'est à vous, amis lecteurs, de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), des cinq jeux que vous attendez le plus (Most Wanted) et, bien évidemment, des cinq jeux que vous aimez le moins (Flop). Foncez vite dans les News ! Pour nous faire parvenir votre classement, allumez votre Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min.).

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 89%, et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

mégahit
CONSOLES+



Ça bouge sur le front de la guerre des consoles ! Plus le voile se lève sur la Playstation 2, plus on est impatient de la voir arriver. En revanche, il est encore trop tôt pour se faire une idée précise sur les premiers jeux. Ceux présentés à Tokyo, le mois dernier, étaient encore en début de développement (moins de 30%). Mais les capacités de la machine sont indiscutables, et l'on devrait se prendre une claque lors de sa sortie, au mois de mars (au Japon, bien sûr !). Quant à la Dreamcast, elle se porte bien, merci. Le lancement aux USA a dépassé les espérances de Sega : plus de 400 000 consoles vendues en 6 jours, c'est un record ! Si ce triomphe se confirme dans les prochains mois, Sega aura réussi son pari, car un succès aux States se répercute obligatoirement dans le reste du monde. Il est clair que la sortie du superbe Soulcalibur n'est pas étrangère à ce triomphe. A ce propos, il est amusant de constater que Namco, qui n'était qu'un éditeur de second plan à l'époque des 16 bits, fait désormais le bonheur des nouvelles consoles. Le lancement réussi de la Playstation lui doit beaucoup (Ridge Racer et Tekken) et, maintenant, c'est au tour de la Dreamcast. C'est bien joué, et l'on peut se demander si Namco fera de même pour la Dolphin... En ce qui concerne cette dernière, Nintendo s'est fait discret depuis son annonce à l'E3. Mais il n'y a pas lieu de s'inquiéter, l'enfant se porte bien. Nintendo a fait le choix de dévoiler la Dolphin le plus tard possible, par crainte d'être copié par la concurrence. C'est peut-être de la parano, mais il faut bien reconnaître que cela s'est déjà produit dans le passé. Souvenez-vous de la croix directionnelle, du pad analogique, du Kit Vibration et de quelques autres trouvailles qui ont fait école depuis.

Alain Huyghues-Lacour

JEUX EN NOVEMBRE, NOËL EN DÉCEMBRE

PREVIEWS

A6	PS2	25
Armored Core 2	PS2	22
Bio Hazard Gun Survivor	PS	12
Bouncer	PS2	20
Crazy Taxi	DC	44
Dark Cloud	PS2	16
Densha de Go	PS2	25
Donkey Kong 64	N64	68
Drum Mania	PS2	25
Earthworm Jim 3D	N64	64
Eternal Ring	DC	18
Fi World Grand Prix	DC	63
Fighting Force 2	PS/DC	66
GP 500	PS2	13
Gradius III & IV	PS2	25
Gran Turismo 2000	PS2	24
Legend of Dragoon	PS	36
Les 24 heures du Mans	PS	72
Looney Tunes Space Race	N64	76
Munch Odyssey	PS2	66
Music 2000	PS	76
NBA live 2000	PS/N64	62
New Ridge Racer	PS2	13
Onimusha	PS2	11
Outrigger	Arcade	48
Parasite Eve 2	PS	32
Phantasy Star Online	DC	52
Ready 2 Rumble	PS/N64	63
Ridge Racer 64	N64	83
Runabout 2	PS	40
SNK vs Capcom	DC	27
Snow Surfers	DC	62
Soul Fighter	DC	82
Space Channel 5	DC	46
Spawn 2	Arcade	50
Sprockets	N64	77
Street Fighter EX3	PS2	14
Stupid Invaders	DC	76
Super Runabout	DC	38
Tales of Eternia	PS	30
Tekken Tournament Tag	PS2	12
Thrasher : Skate and Destroy	PS	77
Tomb Raider - La Révélation finale	PS	72
Vigilante 8 Second Offense	N64/PS/DC	63
World Soccer 2000	PS2	25

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

ALL STAR TENNIS	GAME BOY COULEUR	170
BLACK MATRIX AD	PS	156
CENTPEDE	PS	170
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	PS	114
CHESSMASTER 2	PS	168
CLIMAX LANDERS	DC	138
DEMOLITION RACER	PS	150
DINO CRISIS	PS	128
DREAMSTORY	PS	134
FINAL FANTASY VIII	PS	89
GEX 3 DEEP COVER GECKO	N64	128
HELL NIGHT	PS	164
HOT WHEELS	PS	130
HOUSE OF THE DEAD 2	DC	108
HUGO 2	PS	168
HYDRO THUNDER	DC	96
JET FORCE GEMINI	N64	98
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	DC	160
KI GRAND PRIX 99	PS	162
KO KINGS 2000	N64	136
LE MONDE DES BLEUS	PS	132
MACROSS VF-X2	PS	154
MADDEN NFL, NHL ET FIFA 2000	GAME BOY COLOR	170
MARVEL VS CAPCOM	DC	144
MORTAL KOMBAT GOLD	DC	170
MULAN	PS	168
NHL 2000	PS	170
NO FEAR DOWNHILL	PS	168
PAC-MAN WORLD	PS	142
POKÉMON	GB	158
PONG	PS	127
QUAKE 2	PS	102
RAYMAN 2	N64	116
RESIDENT EVIL 3	PS	104
RONIN BLADE	PS	94
SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER	PS	110
STAR WARS EPISODE I - LA MENACE FANTÔME	PS	120
TARZAN	PS	148
THE NEXT TETRIS	PS	151
WCW MAYHEM	PS	168
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	N64	146
WORMS ARMAGEDDON	PS	119



Climax Landers

Attendu depuis plus d'un an, le premier jeu d'aventure 3D sur Dreamcast est enfin disponible en import. Test vérité.

Resident Evil 3

Les morts-vivants sont de retour sur Playstation. 10 litres au sang, mais à consommer sans modération.

CONCOURS D'AUTOMNE

428 gagnants !!!

Lire Consoles+ en novembre, c'est comme faire ses courses chez Auchan le samedi : on arrive le Caddy vide et on repart le coffre plein. Ce mois-ci, donc, à gagner dans Consoles+ : 10 Playstation, 20 jeux Playstation au choix, 10 jeux Dino Crisis, 2 packs collectors Final Fantasy VIII, 14 cartes-mémoire couleur Playstation, 30 Graphic Kit Playstation, 50 Memo Kit Playstation, 126 figurines Final Fantasy VIII, 40 figurines Star Wars, 20 sacs Dino Crisis, 40 tee-shirts Dino Crisis, 30 bobs Dino Crisis et 30 tee-shirts Final Fantasy VIII, que, même Gia, elle n'en a pas. Tu le crois, ça ?

JAPON

9

Le Tokyo Game Show comme si vous y étiez ! Dreamcast, Playstation 2, Nintendo 64, Neo Geo Pocket Color, Wonderswan... Toute l'actualité des jeux vidéo en direct du Japon.

NEWS

57

Noël approche, et ça se sent ! Entre le nouveau Tomb Raider (PS), Donkey Kong 64 (N64) et Soul Fighter

(DC), on ne sait plus où donner de la tête. Une bonne décoction de News et le tour est joué.

TESTS

87

Final Fantasy VIII, Rayman 2, Jet Force Gemini, Resident Evil 3, Dino Crisis, La Menace fantôme... Playstation, Nintendo 64, Dreamcast, sport, plates-formes, RPG, un café et l'addition... Il y en a pour tout le monde et pour tous les goûts.

REMERCIEMENTS : ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE, VIDEO STORY, MetaCreations pour ses logiciels de création graphique (Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3), ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Riri), Danièle (Fifi) et David (Loulou). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

Couverture © Square 1999.

P. 124

P. 104

TIPS

Switch, le capable a doigts et u le meilleur chaque m Chanmail

ARCA

En voiture Challenge

PETI

A moins d' Yvette Hor Les petites

Ce numéro



Dino Crisis

Pas besoin d'avoir son diplôme d'Aucus pour jouer à Dino Crisis. Une Playstation et un peu de sang-froid suffisent !

P. 124

Gran Turismo 2000

Derniers réglages à l'atelier avant de débouler sur Playstation 2.

P. 24

P. 32

Parasite Eve 2

Les noms de jeu sont parfois trompeurs : Parasite Eve n'a rien à voir avec un quelconque morpion, et pourtant quand on y joue, ça démange à fond !

Final Fantasy VIII

A peine le temps de se remettre du numéro VII que le VII arrive en version officielle. On le croit ça !

P. 88

TIPS

180

Switch, le roi du vol plané, est capable avec une seule main, trois doigts et un œil poché de vous offrir le meilleur de lui-même comme chaque mois : cinq pages de tips. Chanmaille !

ARCADE

186

En voiture, Simone ! Ferrari F355 Challenge (Sega) et Thrill Drive

(Konami) vont vous retourner l'estomac. Cadeau bonux : Beatmania et Dance Dance Revolution enfin dans les salles françaises.

TROMBINOSCOPE

194

On embauche chez Consoles+. Vous le croyez, ça ? Comment décrocher facilement un boulot bien payé, où personne ne vient vous embêter... Mode d'emploi ! L'agenda du DRH.

PETITES ANNONCES

A moins d'avoir passé les cinq dernières années dans un salon de coiffure avec Yvette Horner, vous aurez remarqué que les PA ne sont plus puliées dans Consoles+. Les petites annonces sont diffusées uniquement sur Minitel 3615 TCPLUS (2,23 F/min).

Ce numéro comporte un encart IBase de douze pages non folioté.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

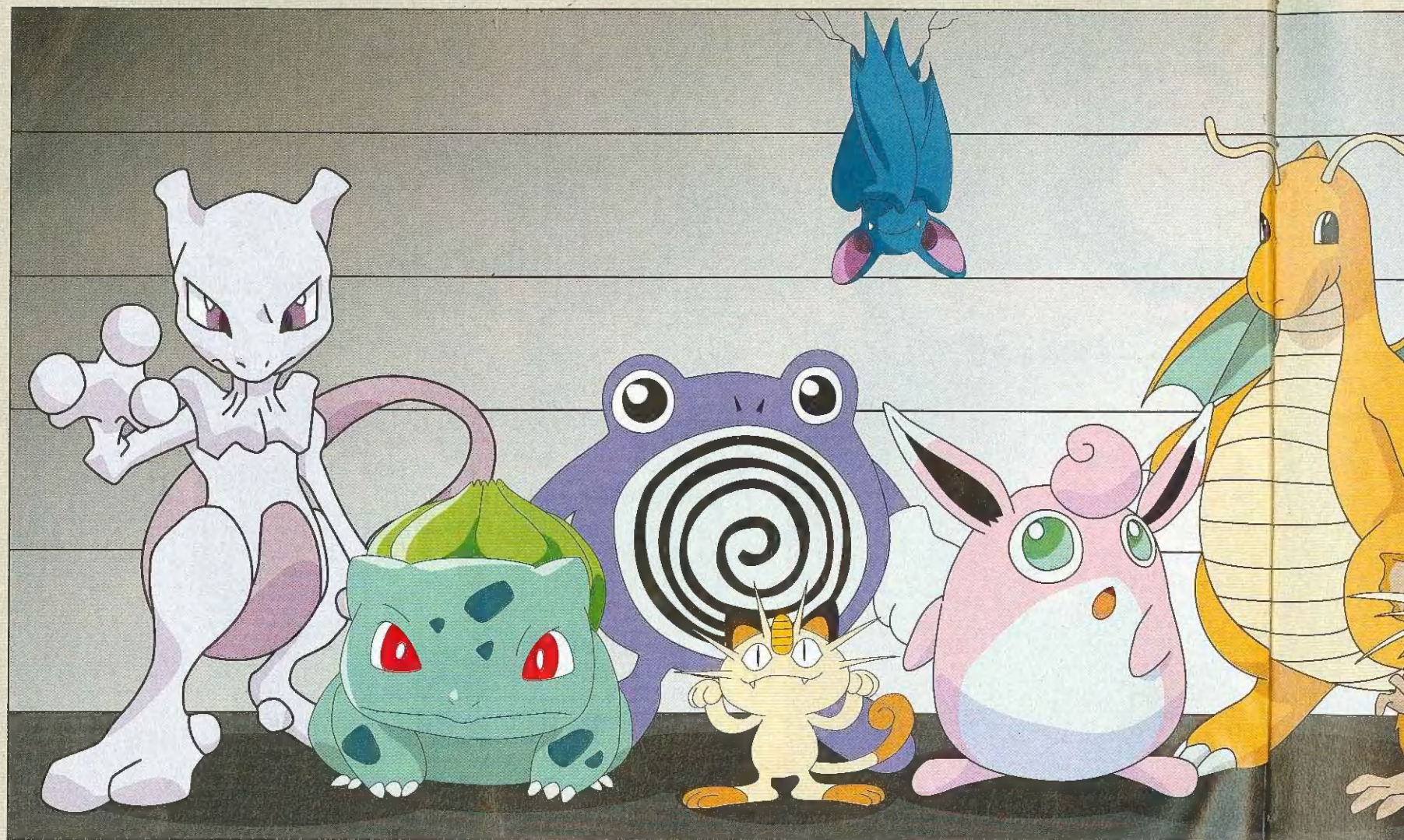


Switch, un type qui mange ses Twix à la paille depuis qu'il s'est vautré le menton en rollers, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répondra en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédaction, la nouvelle barbachette du Panda, ainsi que des news récentes. C'est pas d'la balle, ça. Yeah, shake it baby !

Ouille !
© Switch 99

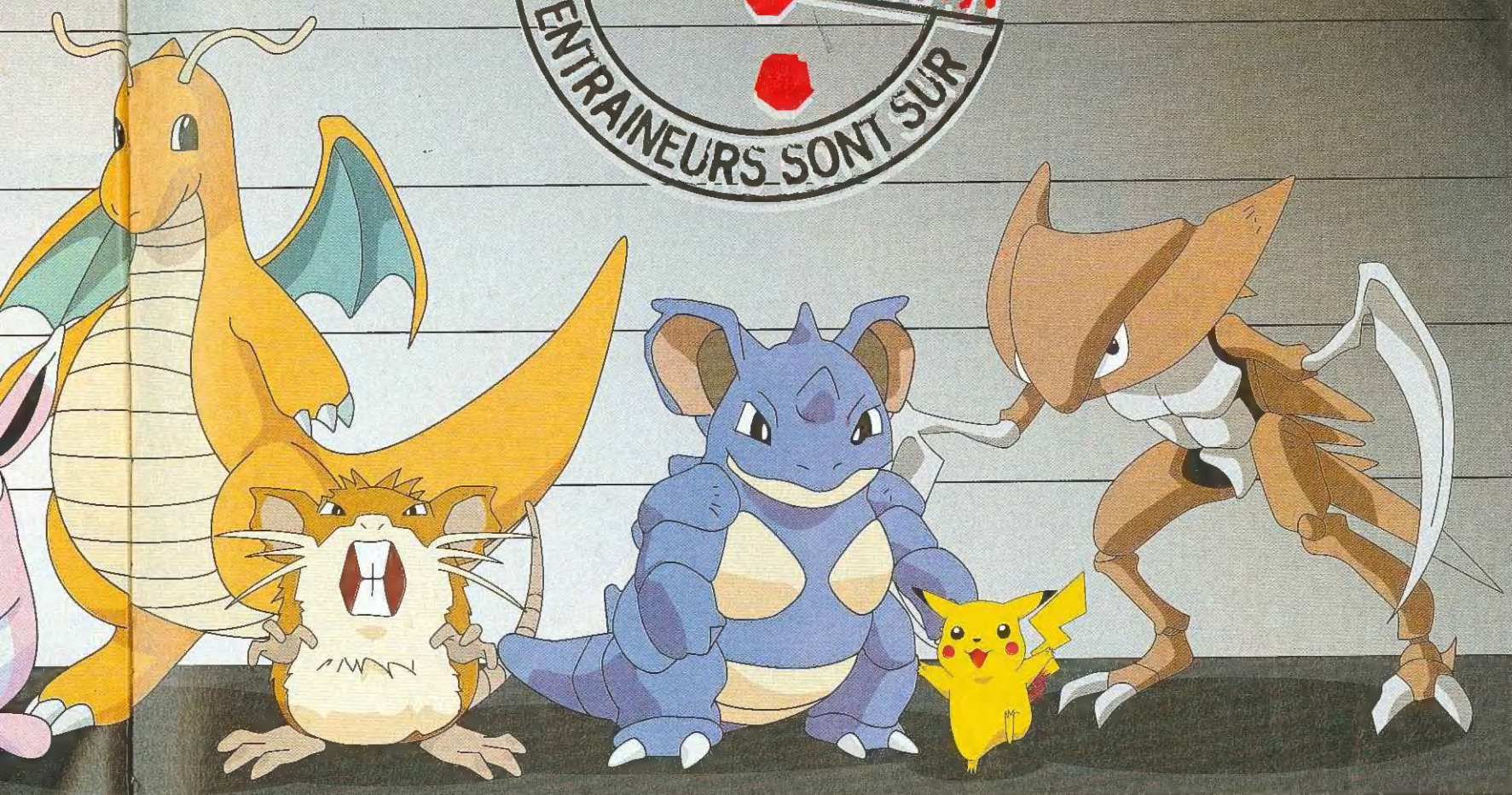
AVIS DE RECHERCHE

**150 POKÉMON ONT ENVAHI LE TERRITOIRE.
RECONNAISSEZ-VOUS L'UN D'ENTRE EUX ?**



GAME BOY™

TOUTES LES INFOS SUR POKÉMON AU 08 36 68 77 55 (2.23 F LA MINUTE)



Pokémon
Attrapez-les tous!

**ATTRAPEZ-LES
TOUS SUR VOTRE GAME BOY**

Nintendo®

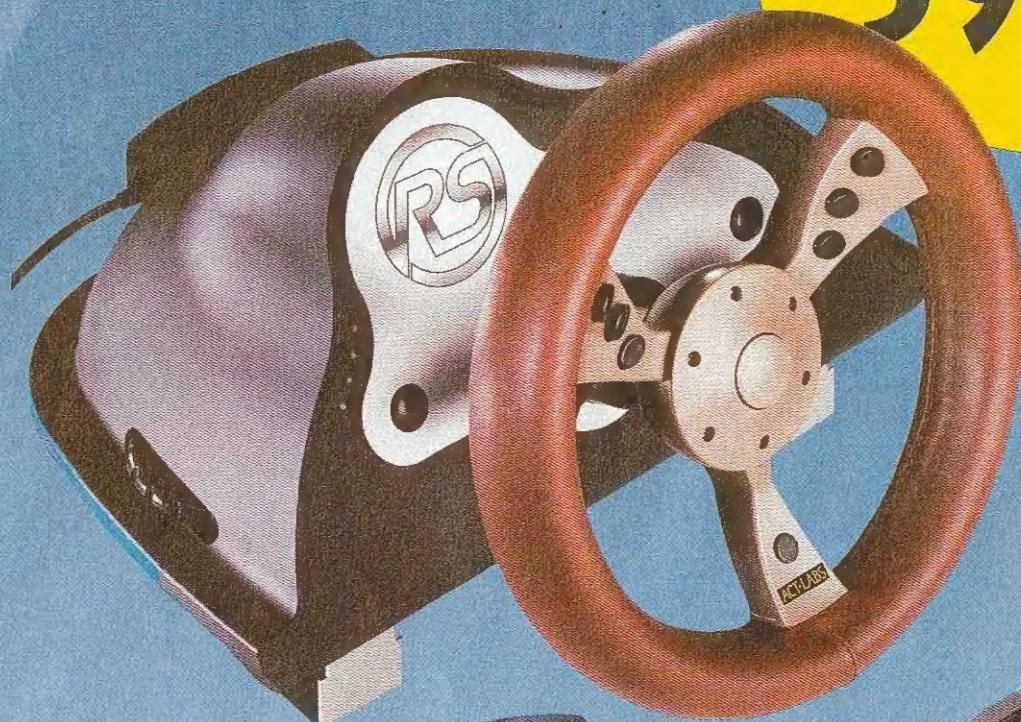
ACT-LABS

Cybertoy's
Le multimédia pour tous !

TOYS 'R' US®

LA VICTOIRE A UN PRIX

590 FRs



1 CARTOUCHE
FOURNIE.



*PERMET DE JOUER SUR
DIFFÉRENTS SUPPORTS: PC, PLAYSTATION™,
ET NINTENDO 64™, GRÂCE À SON
SYSTÈME DE CARTOUCHE
*TECHNOLOGIE EXCLUSIVE RS ENGINE

*RETOUR DE FORCE TECHNOLOGIE I-FORCE POUR
LA VERSION PC I FORCE À 990 FRs.
*BOUTONS PROGRAMMABLES
*RAYON DE BRAQUAGE DE 270°
*VOLANT FAÇON CUIR
*MICRO SWITCH
*ANALOGIQUE ET NUMERIQUE
*1 CARTOUCHE FOURNIE

DISPONIBLE DANS
NOS MAGASINS

TOYS 'R' US

Cybertoy's
Le multimédia pour tous !

*VELIZY - Centre commercial Vélizy 2 Avenue de l'Europe 78140 VELIZY.
*PARIMOR - Centre commercial Parinor Le Haut de Galy 93606 ALUNAY S/S BOIS cedex.
*BORDEAUX - Quartier du Lac Avenue des 40 Joursaux 33080 BORDEAUX cedex.
*PLAISIR - 167 Avenue Henri Barbusse 78370 PLAISIR.
*DIJON - Avenue de Langres Les quartiers de Pouilly Centre commercial de la Toison d'Or 21000 DIJON
*NANTES - 7 rue Mandès-France 44230 ST SEBASTIEN S/LOIRE.
*ERAGHY - Commercial Art de Vivre 95610 ERAGHY SUR OISE.
*VILLABE - Route de Villosion Centre commercial Villabé A6 Villabé 91813 CORBEIL Ess. Cedex.
*TOURS - Centre commercial Les Atlantides 37700 ST PIERRE DES CORPS.
*LA DEFENSE - Centre commercial Les 4 Temps casier N°104 92092 PARIS La Défense.
*ENGLOS - Z.I. d'Englos 59320 SEQUEDIN.
*ORMESSON - 1 Avenue de l'Hippodrome 94510 LA QUEUE EN BRIE.
*SAINT BRICE - 12 rue Robert Schuman ZAE des Petriches 95350 ST BRICE S/S FORET.
*LA ROCHELLE - ZAC Beaulieu R.N. 22 17138 PUILBOREAU.
*LE MANS - Z.A. Nord 22/24 Avenue des Frères Renault 72650 LA CHAPELLE ST AUBIN.
*BELLE EPINE - 2 Rue des Alouettes 94320 THIAIS.

*PAU - Zone commerciale de Lescar Espace Rond Point du Bûle 64230 LESCAR.
*LE HAVRE - Centre commercial La Lézarde 76290 MONTIVILLIERS.
*ORGEVAL - RN 13 - 1112 Route des 40 SOUS 78630 ORGEVAL.
*CALAIS Centre commercial Europe B.R. 237 62901 COQUELLES cedex.
*CAEN - Centre commercial régional Mondoville 2 entrée Nord 14124 MONDEVILLE cedex.
*BAYONNE - 83 boulevard du Maréchal Soult 64100 BAYONNE.
*ROUEN - ZAC du Clos aux Ants 76410 TOURVILLE-LA-RIVIERE.
*TOULON - Centre commercial Grand Var 91 Avenue André Lurcat ZAC Plus Grand Var Est 83130 LA GARDE.
*AVIGNON - Centre commercial Avignon Nord 84700 SORGUES.
*VITROLLES - ZAC du Griffon rue de la Bastide Blanche 13127 VITROLLES.
*LA VALENTINE - Centre commercial Grand V - ZAC de la Valentine campagne la Forbine 13926 MARSEILLE cedex 11.
*LYON BRON - 11 rue Paul Langevin 69500 BRON.
*MONTPELLIER - Centre commercial Grand Sud 34970 LATTES.
*NICE - Forum Lingostière 06200 NICE.
*TOULOUSE - 3 Avenue des Palanques 31120 PORTET SUR GARONNE.

PlayStation est une marque déposée par SONY
Nintendo 64 est une marque déposée par NINTENDO



JAPON

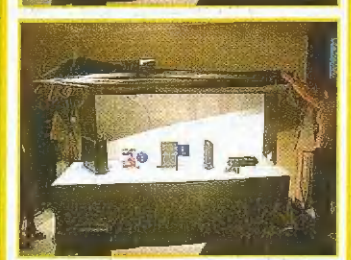
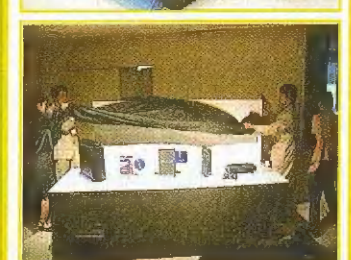
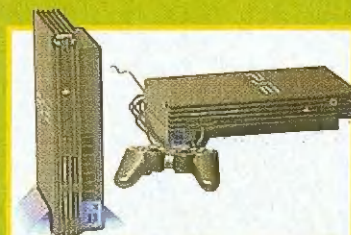
L'évènement de ce mois de novembre au Japon, c'est bien évidemment le salon du Tokyo Game Show. Les premiers jeux de la Playstation 2 y étaient présentés ainsi que toutes les nouveautés Dreamcast. Kagotani San s'est rendu sur place malgré les intempéries...

La Playstation 2 à l'assaut du PC

La voilà donc enfin, la fameuse Playstation 2...

SCEI l'a officiellement présentée le 13 septembre dernier, dans une petite salle où toute la presse asiatique s'était réunie pour la répétition avant la grande soirée qui rassemblait les développeurs et les média internationaux à 19 h, le même jour... Consoles+ y était.

Par Hagotani San



Sony avait annoncé son intention de proposer l'équivalent d'une station d'imagerie de synthèse SGI. Même le design rappelle celui d'une Indy : il se veut plus adulte et susceptible de prendre place dans un environnement audio-vidéo ou informatique. Fini l'aspect jouet, donc. Dommage que les socles soient vendus à part pour la version couchée.

Plus adulte

Le chargement par tiroir va dans le sens d'une cible adulte. Jusqu'ici, aucun constructeur de consoles ne l'avaient pas retenu, car trop fragile dans les mains d'enfants.

L'absence de modem illustre la bataille livrée dans le domaine des réseaux par Sony, qui inspire à devenir un grand câblo-opérateur pour faciliter la diffusion en ligne de ses produits audio et vidéo, sans parler de ses services financiers et des télécommunications. Il faudra donc attendre 2001 ou 2002 pour connecter sa PS2. Le port PCMCIA sera là pour accueillir une carte Ethernet.

Le son DTS et AC3 est un grand progrès mais, pour en bénéficier, il faudra s'équiper d'enceintes en conséquence. Côté performances, on n'a pas été déçu et tous les jeux présentés tournaient en

soixante images par seconde (contrairement à la Dreamcast), malgré un nombre de polygones souvent très important, sans parler des effets spéciaux en temps réel ! A noter à ce stade que la qualité des titres prévus semblait assez inégale. La majorité des jeux en démo reposaient encore sur des corps de programmes PS. Toutefois, l'offre apparaît dès le départ très équilibrée, avec un maximum de genres représentés.

USB, VAIO, etc.

La manette vire au tout analogique. De source interne, on attend le pad de la Dolphin, développé par Miyamoto, pour lui piquer ses bonnes idées. On sait que les manettes USB de Microsoft pourraient être adaptées par le biais de drivers. L'aspect ordinateur de la console est renforcé par la sortie, courant 2000, d'un disque dur. Le clavier et la souris (VAIO) seraient adaptés... Le Fireware (merci Apple !) doit établir une compatibilité totale avec le reste de la gamme des produits Sony. Une démarche initiée avec feu la M2. Sony n'a plus rien à prouver dans le monde du jeu vidéo et veut étendre son domaine au multimédia et à la micro-informatique familiale. DVD, Internet, réseau câblé, jeux,

multimédia, tout a été réuni pour réussir là où Matsushita et d'autres ont échoué. De leur côté, Nintendo et Sega restent concentrés sur le jeu vidéo, tout en laissant la porte ouverte à Internet et au DVD (qui peine à s'imposer au Japon). Quant à Microsoft et Intel, leur réponse ne s'est pas fait attendre, avec une console prévue fin 2000. SCEI ouvrira le bal avec 1 million d'unités commercialisées dès les deux premiers jours ! Sortie de la bête : le 4 mars 2000 (au calendrier impérial nippon, cela donne 1234 (4 mars 12, ère Heisei) !

COQUICCE

Une erreur s'est glissée lors de la seconde présentation sur un des écrans géants : Dual Shock était orthographié "Dulale Shock". Or, prononcé à la japonaise, cela donne quelque chose comme "Dural Shock" ! Sega en rigole encore, mais sur le coup, ça a fait désordre...



Onimusha

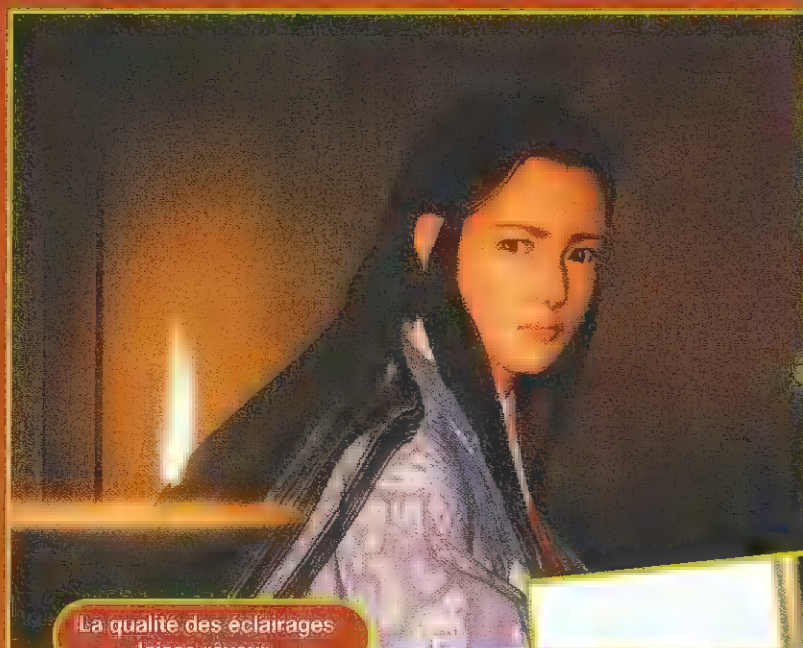
Danciennement prévu sur PS, ce projet de Capcom se retrouve tout naturellement sur PS2. L'éditeur avait lancé Bio Hazard (Resident Evil) sur PS, entend bien conserver sa place de maître du genre sur PS2. Présenté sous la forme d'un film d'introduction, dit en 3D temps réel, Onimusha nous livre un visuel incroyable. Limitée par la taille réduite de la Ram de la PS, pas du tout satisfaite par la

qualité visuelle de la première mouture, l'équipe en charge du développement a décidé de porter ce titre sur PS2, d'autant que l'opération se fait apparemment avec un minimum d'effort. Mieux, la puissance de la machine a ouvert de nouvelles possibilités, comme une meilleure gestion des angles de caméra. L'adjonction d'effets dynamiques, comme dans Code Ver... nica où, justement, la caméra suit le

personnage. Néanmoins, il a fallu se concentrer sur les graphismes pour être à la hauteur du potentiel de la PS2. Le résultat laisse perplexe. Le jeu est-il l'image du film, alors oui, PS2 va faire un malheur ! En attendant de vérifier ce point, voici ces quelques photos, pour vous faire une idée.

LA MONTAGNE

Les mises en scène sont tout simplement impressionnantes de vérité. Ici, la pluie tombe à grande eau sur le champ de bataille, la guerre fait rage. La boue, le sang et l'eau se mélangent. Le tonnerre, les cris des hommes et le bruit des sabres résonnent dans la vallée désolée.



La qualité des éclairages laisse rêver.



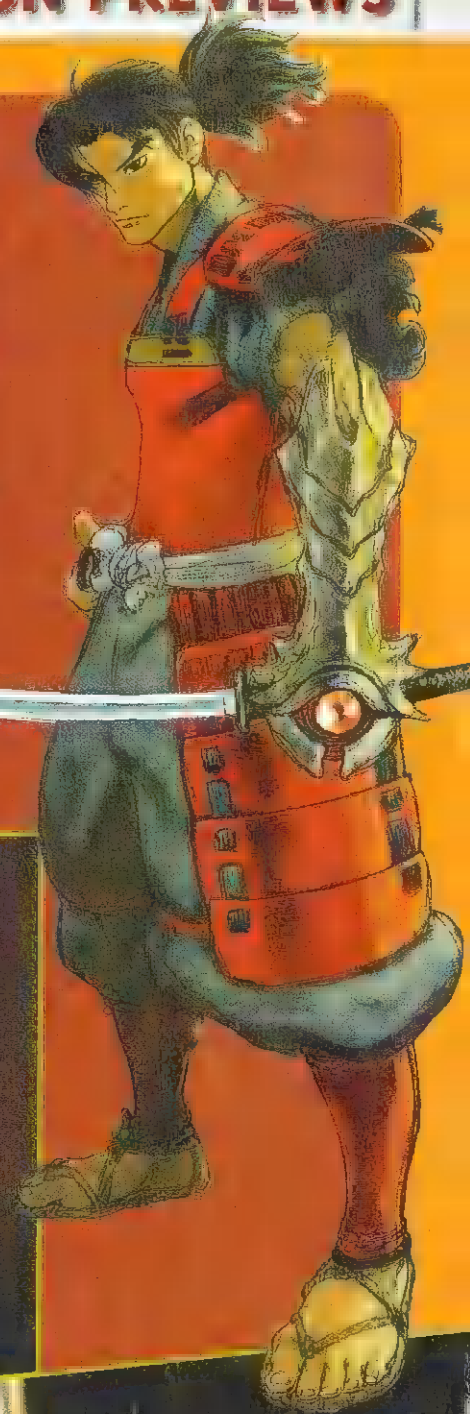
Un festival de textures.



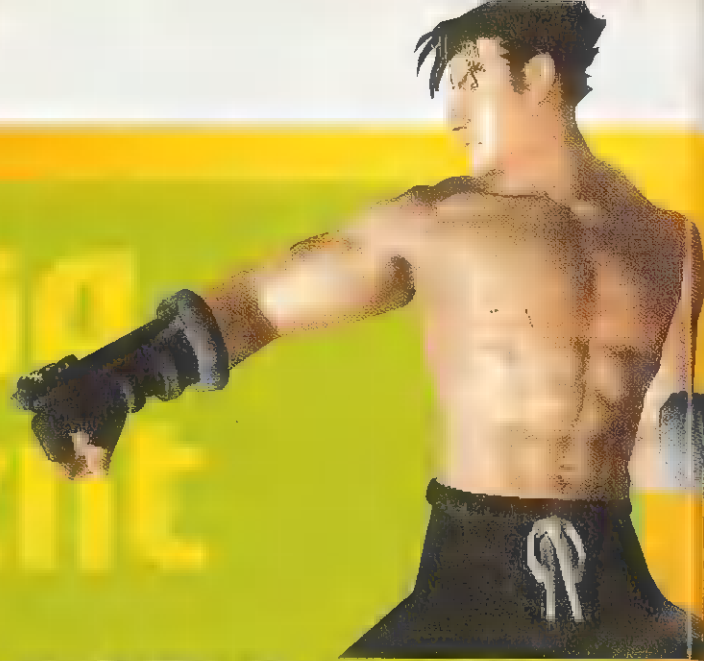
Les insectes sont nos amis...

PLAYSTATION 2

● Capcom/Été 00



Tekken Tag Tournament



L conversion de la System 12 Tekken Tag Tournament sur PS2 introduit une importante mise à jour technique. On découvre des décors d'une qualité impressionnante, avec notamment un niveau sur

l'herbe. Entièrement modélisée et animée, elle procure une sensation de réalisme encore inédite. Il est enfin possible d'afficher plus de deux personnages ; on en trouve pas loin d'une dizaine par endroits. Les combinaisons offensives ou défensives en groupe s'en

trouvent renforcées. Par contre, il faut noter que le corps du programme reste le même que celui de Tekken 2. L'aire de combat est représentée par un cercle au sol (qui se voit par moments) et les décors, mélange de 2D et de 3D, scrollent horizontalement

Interrogés sur ce IIIT, une grande partie des observateurs trouvaient Soulcalibur plus beau et plus impressionnant. Apparemment, par manque de temps, la Tekken Team n'a pas été en mesure de retirer entièrement le jeu. Alors-peut-être pour Tekken 4 ?

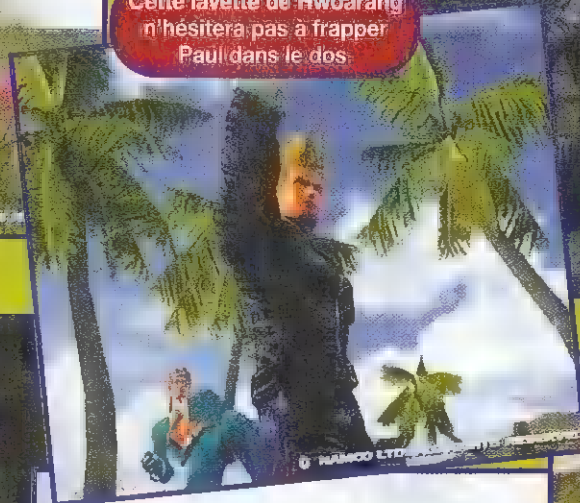


Quand l'adversaire tombe, la poussière se soulève.

Les coups favoris de chaque perso sont encore mieux animés.



Cette lavette de Hwoarang n'hésitera pas à frapper Paul dans le dos.



PLAYSTATION2)

● Namco/4 mars 00



Hwoarang le macho semble être la nouvelle tête de Turc de Jun.



Dans ce décor, les herbes bougent de façon très réaliste.



Les coups portés sont tellement violents qu'on a mal pour la victime.

New Ridge Racer

Tout comme TTT, New Ridge Racer se base sur le programme du volet précédent, R4 sur Playstation. L'équipe de développement a tout de même procédé à une refonte des graphismes. Les voitures ont une esthétique très

GT2000, mais les circuits ne sont pas aussi impressionnants. En fait, on croirait se trouver devant R4 mais en haute-résolution. Il est vrai que

jusqu'au produit final, Namco va travailler d'arrache-pied. Alors, on croise les doigts.

Admirez le rendu du ciel. Mais est-ce que les nuages bougeront ?

Les noms des voitures, comme la Galaga, sont familiers aux fans de la série.



Apparemment, on disposera aussi d'une vue arrière, en plus de la vue traditionnelle.

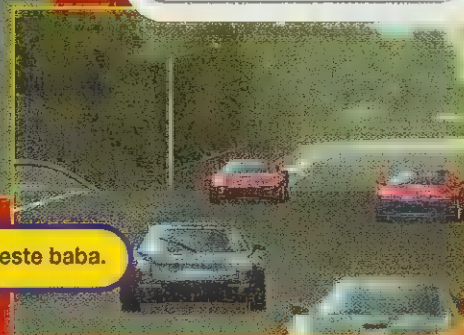


Le Replay tue Switch, qui en reste baba.



PLAYSTATION2

● Namco/Début oo



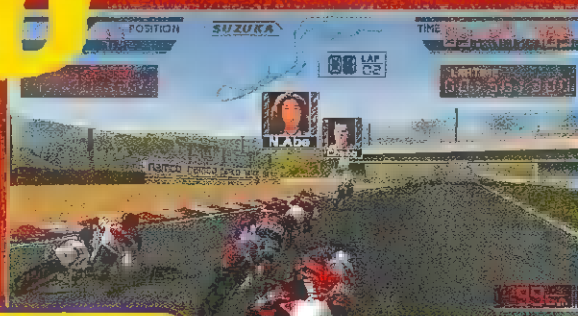
GP500

L'éditeur a choisi de transférer une très grande partie de son personnel sur le département consoles, faisant une faible structure en arcade. Un choix stratégique qui semble être dicté par des impératifs de survie. Ce GP500 issu de l'arcade semble correct graphiquement comme il était déjà l'original, malgré la faiblesse de sa carte (System 23). Autrement, force est de constater que les informations sont encore peu nombreuses.

Par rapport à la version arcade, un pas de géant a été franchi.



Un Ricard, sinon rien. Le jeu sera bourré de licences.



PLAYSTATION2

● Namco/Début oo

Les trois plus gros constructeurs de motos japonaises sont les partenaires officiels du jeu.



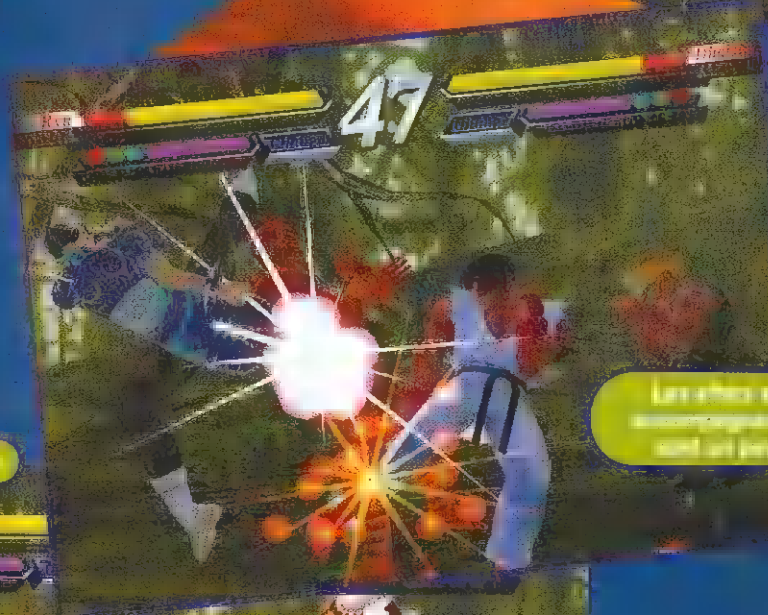
EX3 The Street Fighter

Dommencée en arcade, la série des Street Fighter EX se poursuit sur PS2. Programmé par Arika pour le compte de Capcom, ce jeu est littéralement transfiguré par la puissance de la PS2 qui contraste avec la carte System 12 de l'arcade. Les personnages bénéficient d'une modélisation bien plus précise avec des textures très détaillées. L'amélioration vaut aussi pour les décors, même s'ils n'atteignent pas pour le moment des sommets.

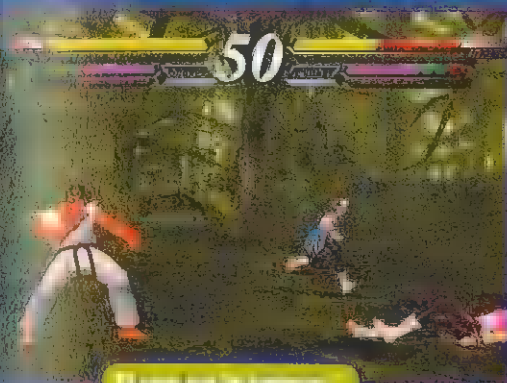
PLAYSTATION 2

● Arika/4 mars 2000

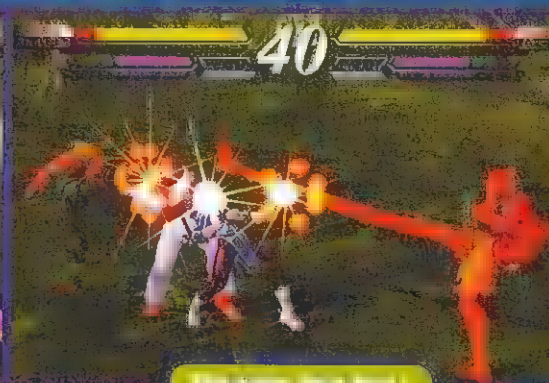
D'une façon générale, à ce stade, EX3 reste en deçà du superbe Soulcalibur sur Dreamcast, ce qui ne l'empêche pas d'afficher des persos simultanément. À la manière d'un X-Men Vs SF (Capcom), il existe de multiples possibilités offensives et défensives de groupe. Arika a mis au point un mode permettant le jeu à 4 pour une bonne foire d'empoigne très proche du Smash Brothers (N64) de Nintendo. Un système de concentration d'énergie sous la forme d'une jauge violette permet apparemment de déclencher des super attaques. Les angles de caméra semble s'inspirer de Tekken avec des gros plans sur les prises. Enfin, la version finale devrait proposer une vingtaine de personnages.



ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES



Il s'agit d'un jeu de combat



Il s'agit d'un jeu de combat



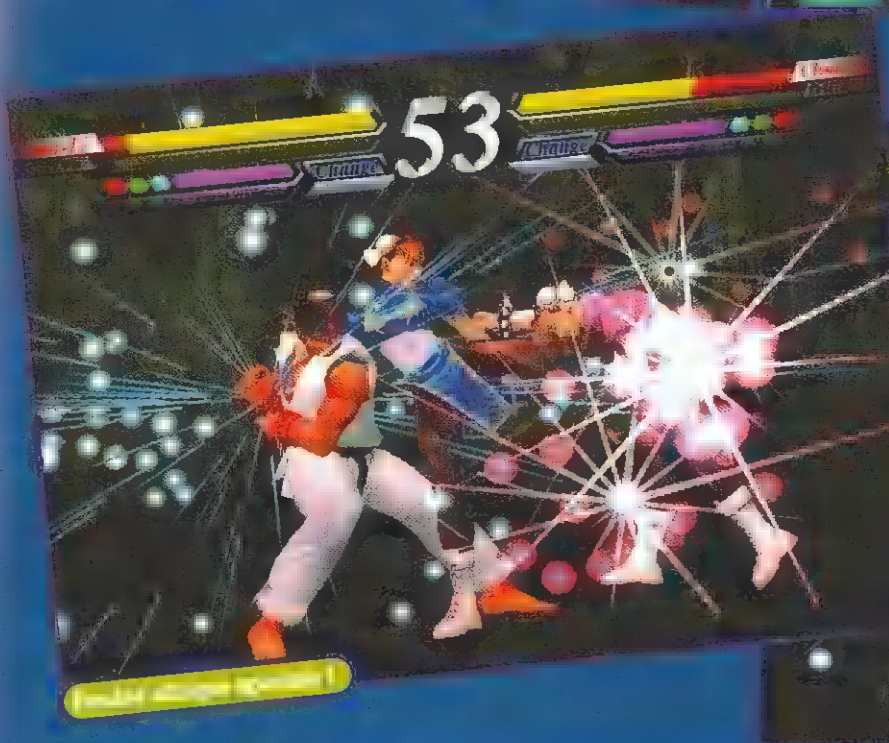
C'est un jeu de combat



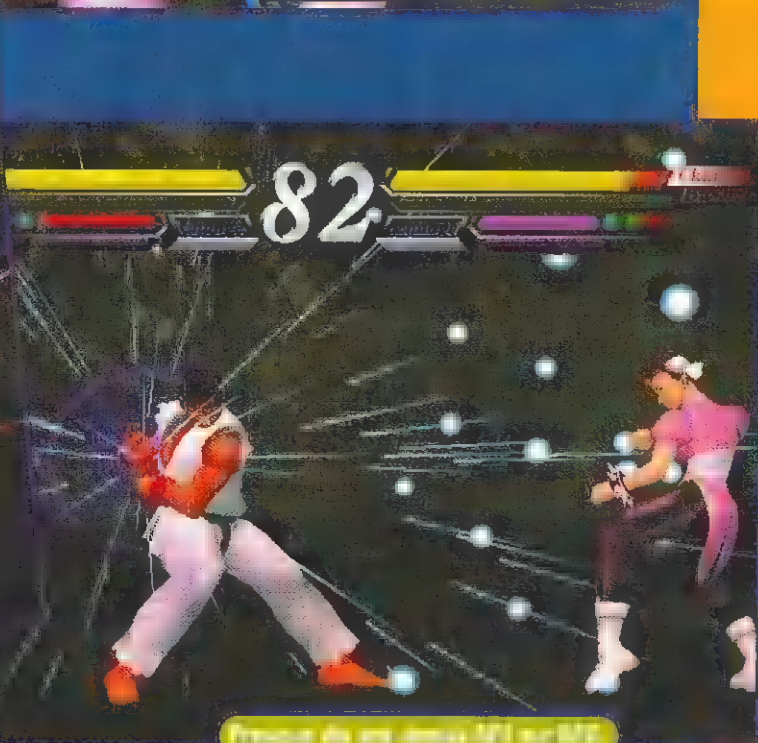
Il s'agit d'un jeu de combat



C'est un jeu de combat



Il s'agit d'un jeu de combat



C'est un jeu de combat

ATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

Dark Cloud

Un jeu vidéo à l'aspect à la fois original et très moderne. Dark Cloud rappelle tout d'abord à l'esprit les jeux de rôle classiques. Mais la différence graphique est plus que flagrante. Cette nouveauté est due à la technologie de la PlayStation 2. On ne trouve pas de pixels, mais une véritable texture. Les images sont plus réalistes que jamais. Les personnages sont plus vivants. Les décors sont plus détaillés. Les effets de lumière sont plus impressionnants. Les sons sont plus riches. Les musiques sont plus variées. Les jeux de rôle classiques ont été remplacés par un jeu de rôle moderne.

Le jeu est très riche. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Les personnages sont très intéressants. Les décors sont très beaux. Les effets de lumière sont très impressionnants. Les sons sont très riches. Les musiques sont très variées. Les jeux de rôle classiques ont été remplacés par un jeu de rôle moderne.

Le jeu est très riche. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Les personnages sont très intéressants. Les décors sont très beaux. Les effets de lumière sont très impressionnants. Les sons sont très riches. Les musiques sont très variées. Les jeux de rôle classiques ont été remplacés par un jeu de rôle moderne.



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

PLAYSTATION 2

SCEI/oo

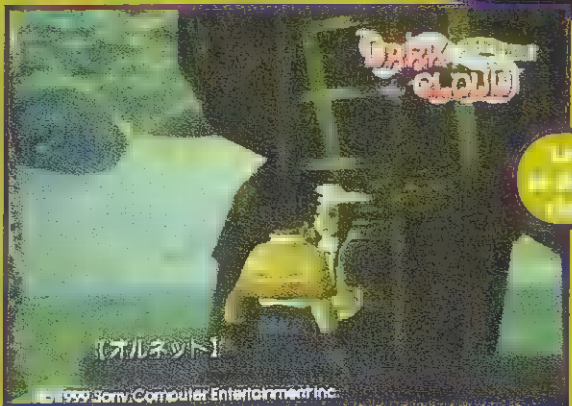


Le jeu est très riche. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Les personnages sont très intéressants. Les décors sont très beaux. Les effets de lumière sont très impressionnants. Les sons sont très riches. Les musiques sont très variées. Les jeux de rôle classiques ont été remplacés par un jeu de rôle moderne.



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

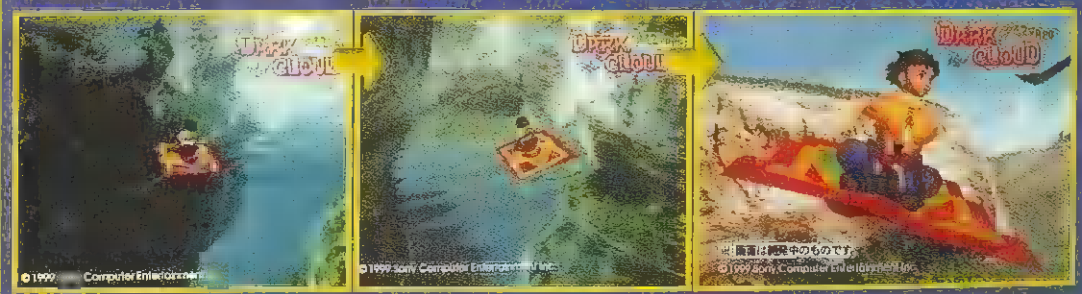
Le jeu est très riche. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Les personnages sont très intéressants. Les décors sont très beaux. Les effets de lumière sont très impressionnants. Les sons sont très riches. Les musiques sont très variées. Les jeux de rôle classiques ont été remplacés par un jeu de rôle moderne.



【オルネット】

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

TAPIS VOLANT



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

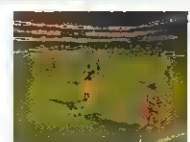
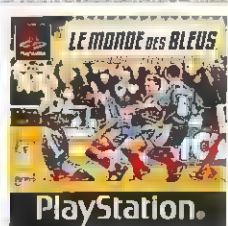
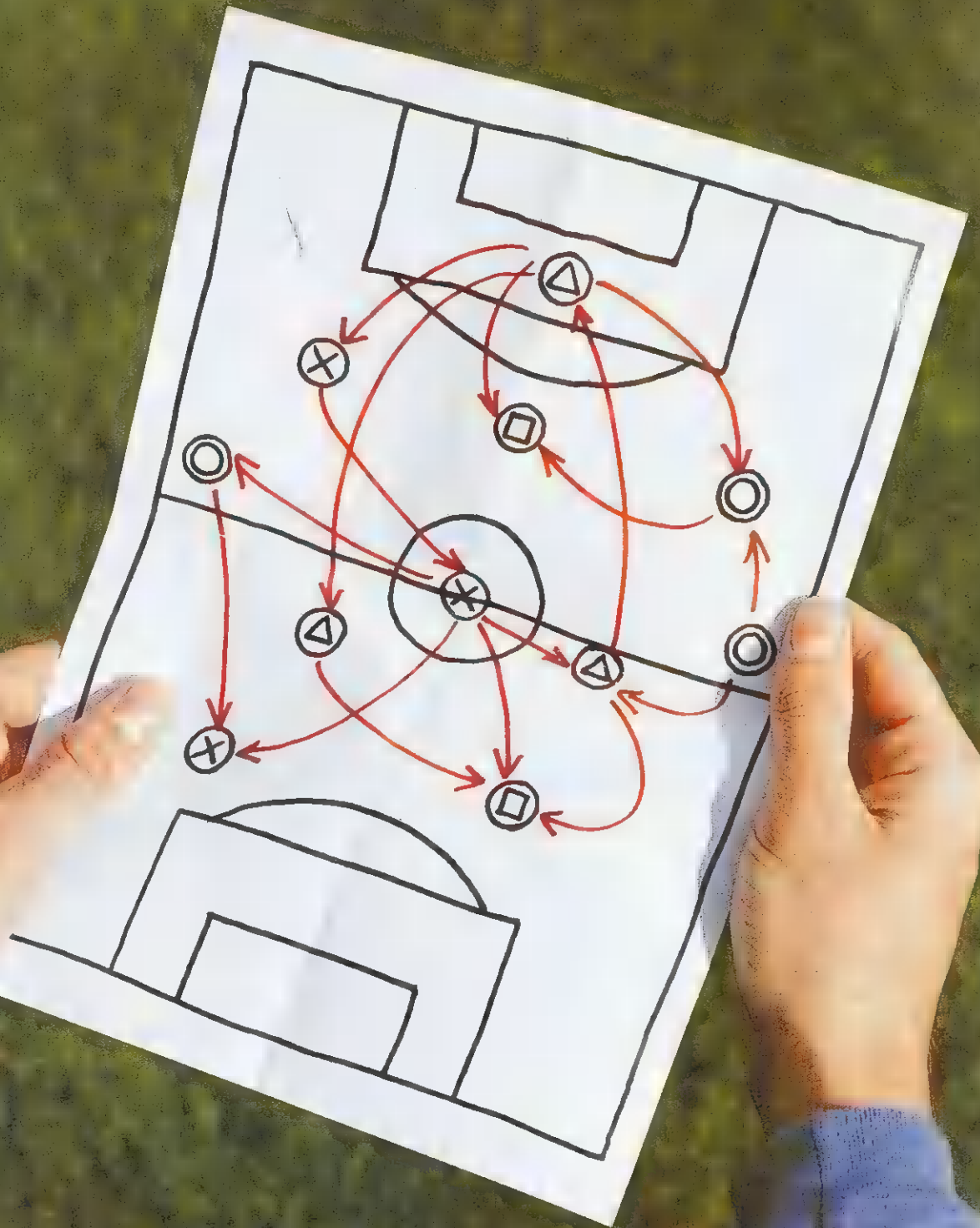
© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

Le jeu est très riche. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Les personnages sont très intéressants. Les décors sont très beaux. Les effets de lumière sont très impressionnants. Les sons sont très riches. Les musiques sont très variées. Les jeux de rôle classiques ont été remplacés par un jeu de rôle moderne.

Quand on va jouer une finale au Stade de France devant 80 000 personnes, on a plutôt intérêt à prévoir une bonne tactique.



www.playstation.tm.fr



Grande finale du concours par équipe "Le Monde des Bleus" le 23 février 1999 sur la pelouse du Stade de France en ouverture de la finale France-Pologne. Concours avec obligation d'achat. Pour de plus amples renseignements www.playstation.tm.fr

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Développé et édité par Sony Computer Entertainment Inc. International Association of Football Players Union

Eternal Ring

Successeur de la série King's Field, Eternal Ring fait le grand saut comme son frère Armored Core sur la PS2 de Sony. Pour le moment, difficile de porter un jugement, car le jeu est trop peu avancé. Il avait été déjà dévoilé via une démo rudimentaire lors de l'annonce de la PS2 en début d'année. Le programme reprend les grandes lignes de ses aînés sur PS. Le visuel profite de la puissance de la machine : haute-résolution et complexité de la modélisation. Cependant, les graphismes ne sont pas très riches en détails pour le moment. On y voit des souterrains exploitant systématiquement une même

texture. Rien à voir avec le Bouncer de Square... Même chose pour l'eau, odoyante dans Dark Cloud et trop épaisse dans Eternal Ring. Pareil pour le dragon, inférieur à celui de Phantasy Star Online (Sega) à un stade de développement identique. Ce défaut valait déjà sur PS, mais il était dû aux capacités limitées de la machine. Autrement, la gestion de la lumière est excellente, la lueur des torches se reflétant sur les armures et les murs de manière réaliste. Il ne reste qu'à attendre une version plus avancée pour apprécier les progrès et pouvoir juger de la jouabilité et de l'intérêt du scénario.



Des décors tristounets...



Ça va chauffer pour votre matricule.



L'ennemi attaque en nombre.

L'animation est en 60 images par seconde.

PLAYSTATION2

From Soft./oo

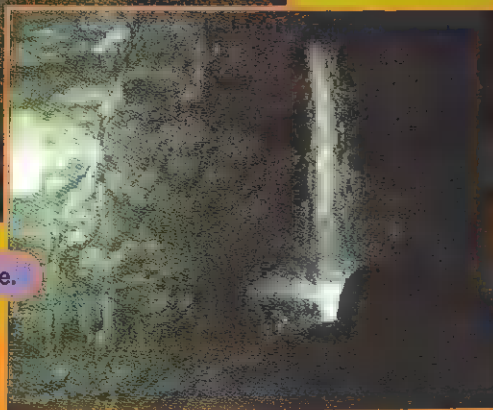
Le dragon a évolué depuis la démo PS2.



Une fée se libère d'un cristal.



La lumière est très bien gérée.



Vous êtes capable de magie.

istounets...

auffer pour
atriculé.

mbre.

on est
hages
onde.

HYBRID HEAVEN est un jeu vidéo développé par KONAMI et édité par KONAMI EUROPE. Les personnages et les lieux sont des marques déposées. Nintendo Co., Ltd.

HYBRID HEAVEN™

L'ENFER SUR TERRE

APOCALYPSE • STOP • SCIENCE-FICTION • STOP • ACTION • STOP • AVENTURE •
STOP • 3D • STOP • MODE SPECIAL DE COMBAT A DEUX

www.konami-europe.com

Hot Line
08 36 68 16 15*

3615
KONAMI®

Public Adulte
DECONSEILLE
aux moins de 16 ans



BOUNCER

Bouncer est le premier des sept titres PS2 en préparation chez

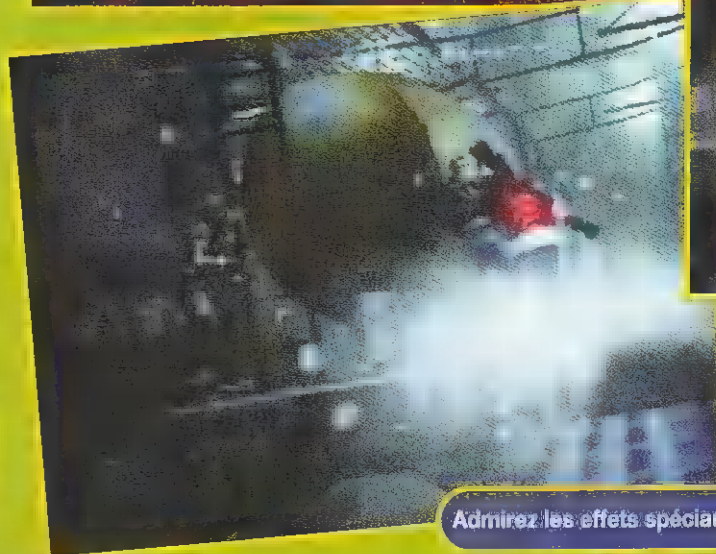
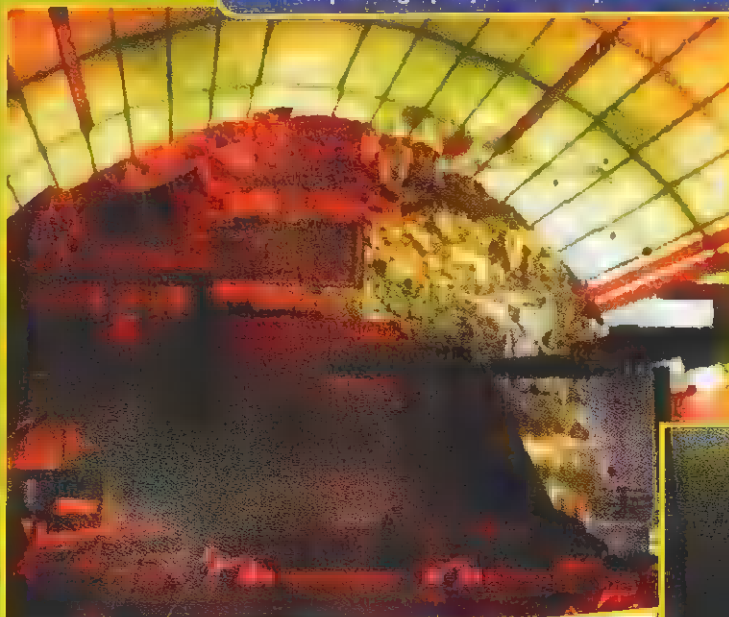
Square. Nous n'avons pu en voir qu'un film en 3D temps réel, mais quelques infos sont déjà disponibles.

Le joueur est à la tête d'un groupe de trois personnages confrontés à une sorte de gang terroriste. On se déplace dans des décors 3D de manière apparemment libre, et l'on se bat comme dans Spike Out

(Sega). Les coups et leurs animations sont tirés de Tobal. Le niveau graphique est très élevé, avec de nombreux effets spéciaux : feu, explosions, brouillard, lumière, eau...

On ne peut pas encore se prononcer sur la jouabilité. En fait, on se demande comment la caméra sera gérée. Il noter une séquence qui reproduit visuellement l'effet spécial de "Matrix" où certaines actions subissent une rotation de 360 degrés en étant figées. Certes, c'est beaucoup moins difficile à reproduire dans un jeu vidéo. La plus belle demo à ce jour sur PS2, avec Ohimusha.

La qualité graphique est exceptionnelle.



Admirez les effets spéciaux.

C'AURA ?
C'AURA PAS ?



On se bat comme dans Spike Out.



AMBIANCE MÉTRO...



PLAYSTATION2

● Square/oo

Oubliez tout ce que vous avez vu.



Avec UEFA Striker, retrouvez
tout ce qui fait vibrer le football :

les plus grands clubs et sélections nationales.

les plus grands joueurs, les compétitions

les plus prestigieuses.



Dans UEFA Striker, découvrez

des caractéristiques uniques :

un mode entraînement

pour progresser et



un système de contrôle du ballon

à la précision inégalable.

UEFA STRIKER

Les plus grands buts restent à marquer.

HOT LINE INFOGRADES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 35 68 30 20
Mail 3615@infogrames.com



www.uefa-striker.com

Rage



of these trademarks may take place without prior written permission. UEFA, the UEFA logo and the UEFA logo are trademarks of UEFA. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1999 Infogrames. All rights reserved. Entertainement Software Foundation (ESF) is a registered trademark of the Entertainment Software Foundation. The ESF logo is a registered trademark of the Entertainment Software Foundation. The ESF logo is a registered trademark of the Entertainment Software Foundation.

Armored Core 2

PLAYSTATION 2

● From Soft/Été 00

COLATÉRAL

Missiles, canon, fusil...
Il y en aura pour tous les goûts.

Armored Core est un shoot 3D à la Virtual On dans lequel des robots s'affrontent. Un genre dont les Japonais raffolent. Sur PS2, il est apparu pour le moment sous la forme d'un film en 3D temps réel, visant à donner l'ambiance du jeu. Surtout, à démontrer les capacités de la console. Il est difficile de ne pas le comparer à son grand frère "Frame-Grinder". En effet, quelques petits détails près, les

robots sont les mêmes jusqu'aux textures. Les décors semblent plus touffus, avec de nombreux éléments en 3D (caisses, rochers, arbres, clôtures, voitures, hélicoptères...) destinés à renforcer le réalisme de l'environnement. Les effets spéciaux semblent mieux réussis, avec une très bonne gestion de la lumière : attaques, explosions... Des modes VS et Scénario seront certainement inclus. L'on pourra customiser sa machine

pour l'améliorer. Certaines missions demanderont une configuration particulière du matériel (lage, vitesse...). On dispose de trois armes (fusil, missiles, canon) et de boosters pour s'élever dans les airs. À l'écran, ça en jette, mais le problème de la gestion de la caméra pour conserver constamment une bonne vue de l'action et de l'espace environnant se pose. On attend le prochain PS2 Festival de février pour juger de la jouabilité.

MULTITACHE

La PS2 permet de gérer douze missiles en vol !



aines
nt une
ère du

de trois
(canon) et
ever dans
en jette,
a gestion
nsver
nne vue
ace

PS2
juger

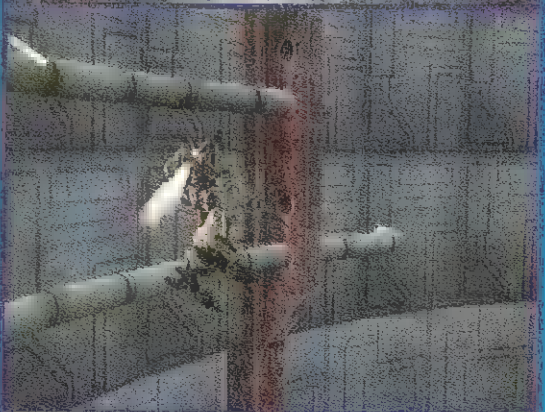
E
douze



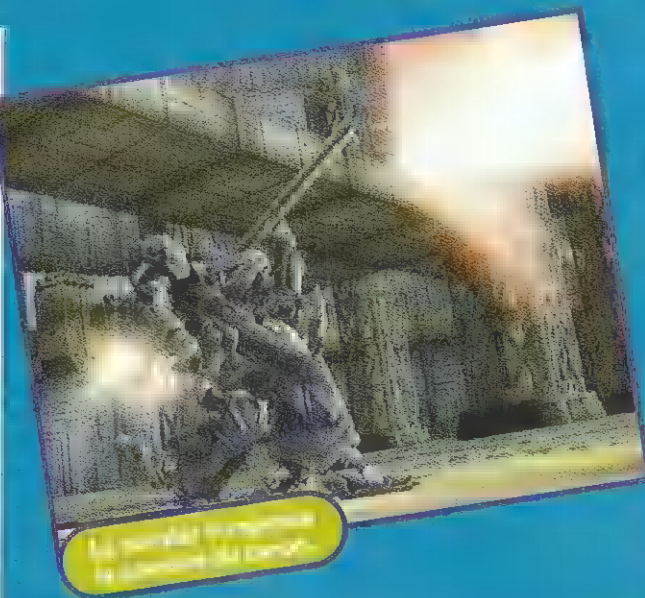
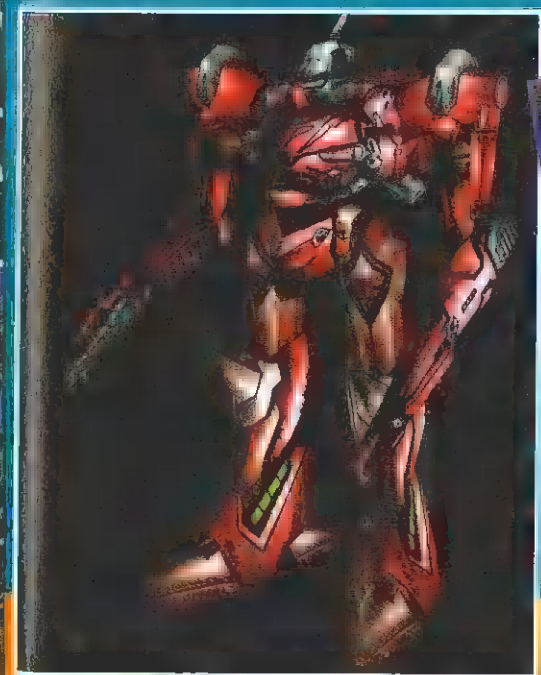
Le train arrive dans un superbe zoom.



画面は開発中のものです



Le train arrive dans un superbe zoom.



Le train arrive dans un superbe zoom.



PRENEZ CE TRAIN

Le train arrive dans un superbe zoom.

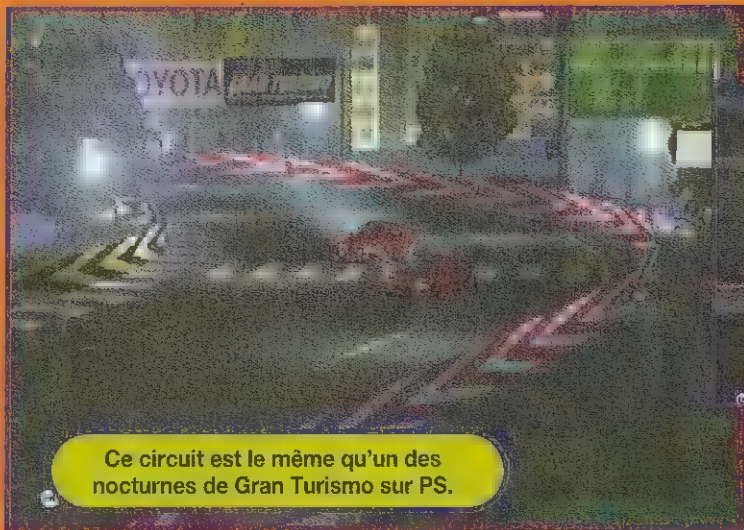


Gran Turismo 2000

[illegible]

PLAYSTATION 2

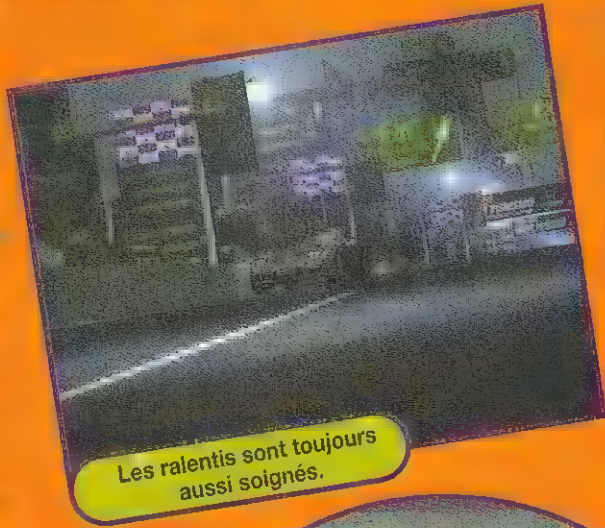
● SCEI/4 mars 00



Ce circuit est le même qu'un des nocturnes de Gran Turismo sur PS.



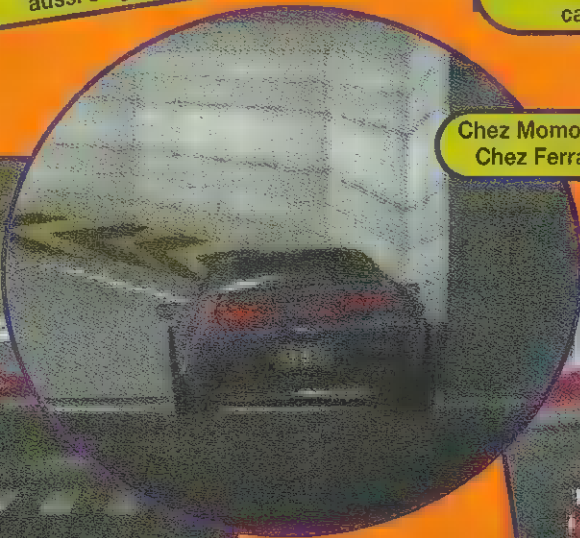
Pas des voitures pour kékés !



Les ralentis sont toujours aussi soignés.



Des jeux de lumière à tout va, histoire de montrer les capacités de la PS2.



**Chez Momo, c'est couscous.
Chez Ferrari, c'est ravioli.**



Repeindre sa voiture en violet criard,
c'est un crime impardonnable.



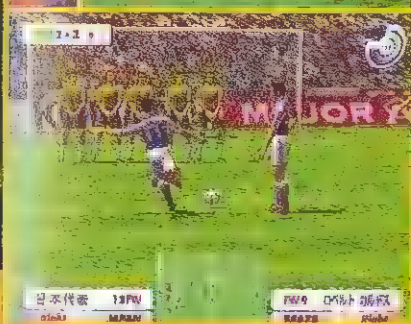
Un dérapage à faire fuir les coccinelles !

Les hits de la PS2

Konami/Début oo

WORLD SOCCER 2000

Connue sous l'appellation ISS en Europe, la série débarque sur PS2 avec l'ambition de faire mieux que Virtua Striker 2000 (Sega). On connaît le talent de Konami sur consoles, mais il faut avouer que l'éditeur va se frotter à forte partie. En effet, Virtua Striker reste depuis sa sortie l'un des tout meilleurs titres arcade au Japon (toujours dans les trois premières places).



Konami/Début oo

DRUMMANIA

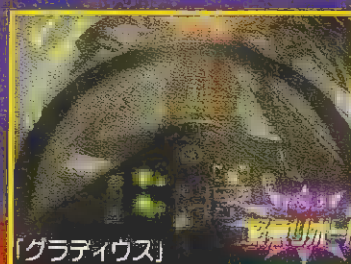
Sorti juste après Guitar Freaks en arcade, DrumMania est prévu à son tour sur PS2. Konami lancera comme d'habitude une interface originale pour recréer les sensations de l'arcade (sans doute un tapis

lumineux). La recette est bien connue depuis Beatmania. Le jeu n'exploite pas trop les capacités de la machine, mais ce n'est pas son but. Konami espère bien attirer le grand public. Une bonne affaire pour Sony au Japon.

Konami/Début oo

GRADIUS III & IV

Konami a créé la surprise avec un Gradius en 3D qui s'annonce monstrueux. Certes ce n'est qu'un film pour le moment, mais on a hâte de découvrir cette légende dans sa livrée PS2 !



Taito/oo

DENSHA DE GO!

Véritable mine d'or pour Taito, Densha De Go! a été converti sur tous les formats

(arcade, consoles et portables) en se créant une popularité immense dans l'Archipel. La PS2 ne pouvait échapper. Le film présenté lors du Tokyo Game Show a laissé le grand public pantois, avec un rendu complètement réaliste. La nouvelle a même fait le tour des médias télévisés nippons. Encore un gros titre à destination du grand public.



Art Dink/4 mars

A6

Connu sous le nom de A-Train, cette série autrefois populaire sur PC-98, a poursuivi sa carrière avec succès au début de la PS, mais il faut reconnaître qu'elle a perdu sa superbe. Néanmoins, Art Dink nous livre un sixième volet riche en degrés de liberté, déplacements dans la ville, design des bâtiments, etc.



画面は開発中のものです

La Dreamcast s'installe

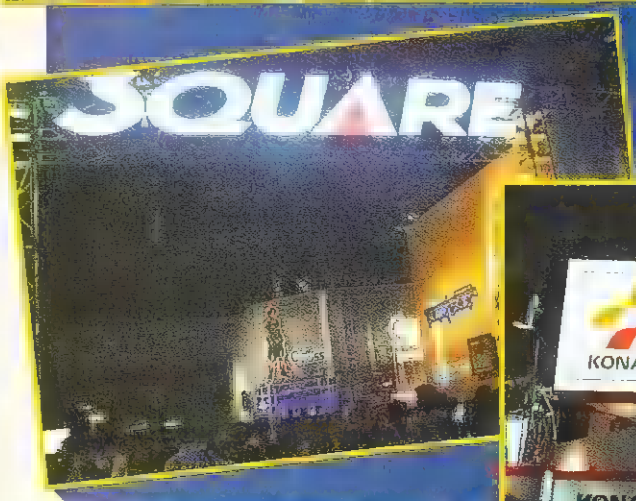
Ce devait être un salon Sony et ce le fut (voir l'ouverture de la rubrique). Pour la première fois, la confrontation tant attendue PS2/DC a eu lieu. De fait, beaucoup de joueurs n'ont pas vu de différences flagrantes entre les deux consoles...

Sega ne s'est pas croisé les bras : il a fait très bonne figure en présentant de nouveaux titres en majorité originaux destinés au grand public. Shenmue et D2 n'ont toujours pas convaincu. Crazy Taxi ou Space Channel ont attiré

nombre de joueurs, sans oublier Square et son Parasite Eve 2 sur Playstation. Pour le reste, ce salon transpirait morosité, avec une diminution de plus de 10% du nombre des éditeurs présents. Pire, fréquentation était en baisse, avec seulement 163 866

visiteurs sur trois jours. En fait, en enlevant les parties "goods", PC et Internet, le salon ne tenait plus que dans une seule des trois halles du TGS. Certes, nous sommes dans une période de transition, et les éditeurs sont concentrés

sur leurs projets Dreamcast et PS2, mais il est évident que la situation du marché se dégrade. Curieusement, il semble n'y avoir aucune conséquence aux États-Unis en Europe. Simple décalage dans le temps ou différence culturelle ?

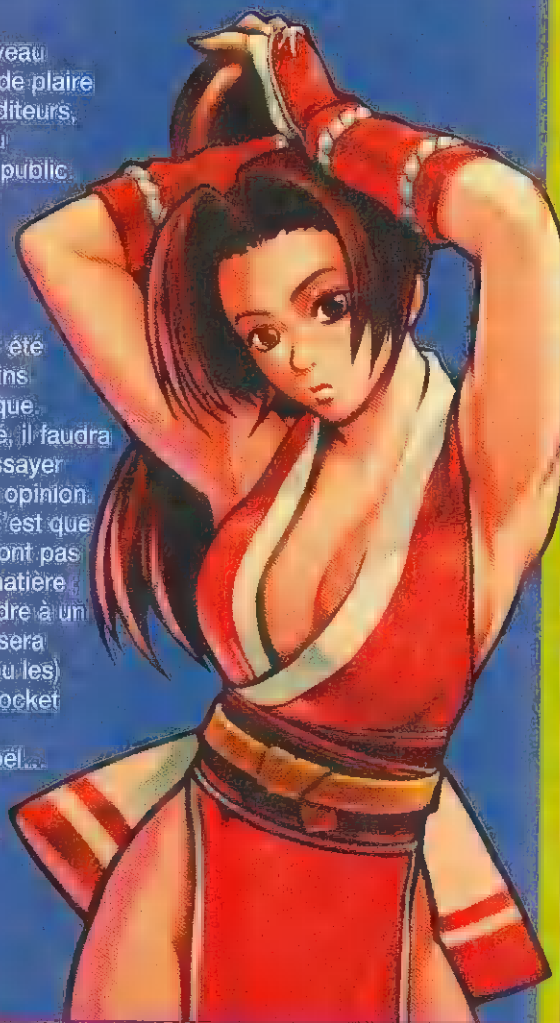


SNK vs Capcom

Annonce, mais jamais dévoile, SNK vs Capcom dans sa version combat fait une entrée fracassante. Présenté comme le titre ultime de la baston 2D, il devrait mettre enfin d'accord les fans des deux bords.

Annoncées pour la fin de l'année sans plus de précision, on pouvait assister à une sortie simultanée des versions arcade et Dreamcast. Un certain degré d'interactivité entre l'arcade et la console via VM sera certainement de partie. Les deux éditeurs travaillent de concert pour essayer d'unifier deux conceptions différentes du jeu de combat 2D. En effet, les coups doivent être aménagés pour maintenir l'équilibre entre les forces en présence. Graphiquement, la palette de couleurs, surtout la définition, ne sont pas les mêmes. Aussi, faut-il changer la taille des personnages (ceux de SNK en l'occurrence). Ensuite, un problème s'est posé pour les Combos. Capcom et SNK se sont mis d'accord sur

la création d'un nouveau système d'ISM, afin de plaire aux fans des deux éditeurs, tout en rendant le jeu accessible au grand public. Ce qui n'est pas une mince affaire. Mais rassurez-vous, car à en croire les premiers écrans, la mission semble avoir été remplie - tout du moins pour partie - que. Quant à la maniabilité, il faudra bien évidemment l'essayer avant de se faire une opinion. Mais ce qui est sûr, c'est que Capcom et SNK ne sont pas des amateurs en matière de jeu de combat. On peut donc s'attendre à un gros hit. Enfin, le jeu sera compatible avec la (ou les) version(s) Neo Geo Pocket Color. Dur dur, d'attendre jusqu'à Noël...

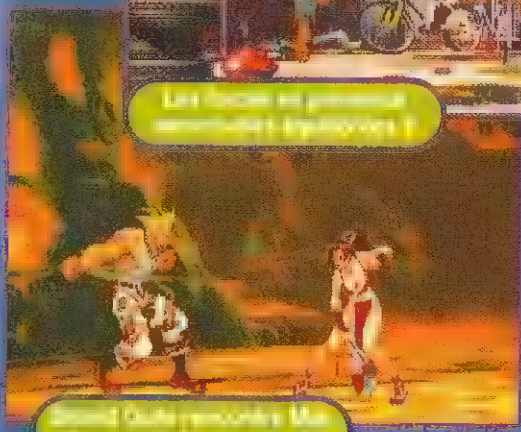


DECINS

Les deux éditeurs ont travaillé de concert pour créer un jeu de combat 2D qui soit à la fois accessible au grand public et respectueux des traditions du genre.



Les deux éditeurs ont travaillé de concert pour créer un jeu de combat 2D qui soit à la fois accessible au grand public et respectueux des traditions du genre.



Les deux éditeurs ont travaillé de concert pour créer un jeu de combat 2D qui soit à la fois accessible au grand public et respectueux des traditions du genre.



Les deux éditeurs ont travaillé de concert pour créer un jeu de combat 2D qui soit à la fois accessible au grand public et respectueux des traditions du genre.

DREAMCAST

● Capcom/Fin 99

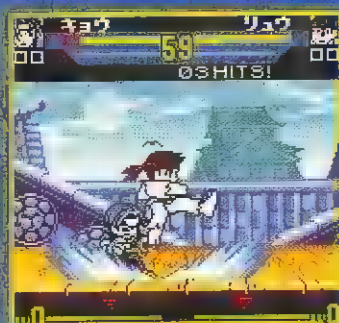
Neo Geo Pocket Color

Plus petite, moins chère

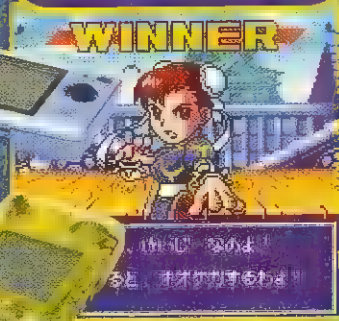
Alors que la Wonderswan, la console portable de Bandai, remporte un franc succès, SNK se prépare à lancer, de manière mondiale, une nouvelle version de sa portable. Ce nouveau baston n'en délaisse pas pour autant la production de jeux : la preuve.

Pour contrer la Wonderswan de Bandai, SNK sort une nouvelle version de sa portable couleur (en 8 coloris), plus petite, plus légère, plus fine et surtout moins chère. Si les spécifications techniques restent identiques, la console passe de 8.900 yens à 6.800 (environ 400 F). Disponible fin 99, la connexion Internet se fera via les GSM (téléphones portables) et permettra d'accéder au Neo Geo Net, un ensemble de services couvrant le jeu en réseau, Internet, les téléchargements et le courrier

électronique (e-mail). Mieux, il est question d'une Neo Geo (portable ?) 32 bits pour le début 2000.



SNK VS Capcom, la version Fighting est impressionnante !



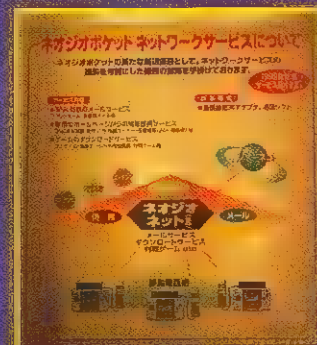
SNK contre-attaque !

Unitron 2 est déjà là !

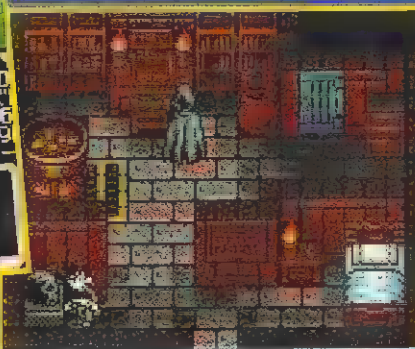


NEO GEO NET

SNK ne veut pas laisser Nintendo et Bandai prendre de l'avance sur le front du Net portable. Un gros marché en perspective : plus de 50 millions de Nippons utilisent l'e-mail de manière quotidienne.



Faselei, pour les maniaques de robots.



セーブしますか？
はい いいえ



Dark Arms Beast Buster, un jeu d'action d'un très bon niveau graphique !



BLUESTINGER

L'AVENTURE ET L'ACTION SUR DREAMCAST



Qui osera goûter à ce cocktail tropical ?



Dreamcast.

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/min.

ACTIVISION

ATVI - ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com

Sega, Dreamcast, Blue Stinger et Visual Memory sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Visual Memory vendu séparément.
Publié et distribué par Activision, Inc. Activision est une marque déposée de Activision, Inc.

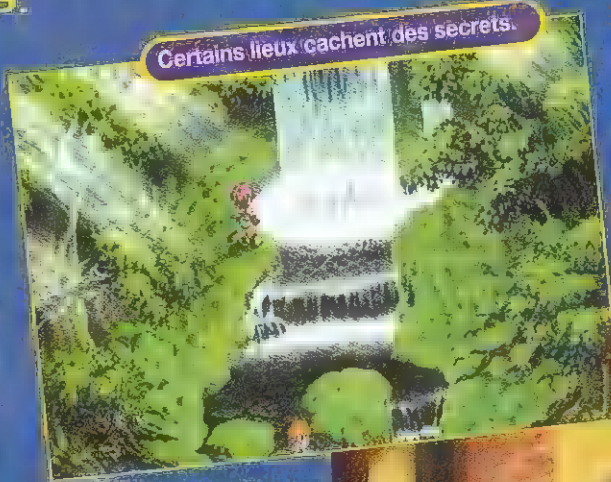


Tales of Eternia

Troisième volet de la célèbre saga, Tales of Eternia reprend les principes de ses grands frères, à savoir les combats en temps réel et le système de gestion des items.

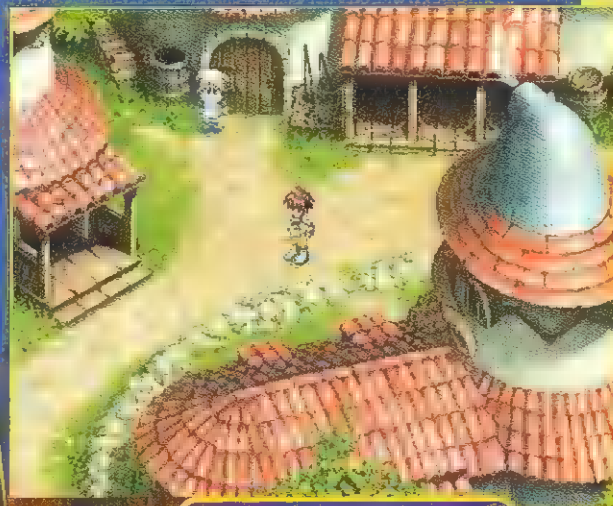
A la peine sur le front de l'arcade, Namco a lancé sur PlayStation une série de nombreux titres souvent originaux. La série des Tales en fait partie. Elle avait débuté sur Super Famicom mais a pris sa pleine mesure sur la machine de Sony. Elle représente l'une des plus grosses réussites de l'éditeur sur cette plate-forme. Ce troisième épisode devrait toutefois être le dernier à sortir sur PS, en attendant sa venue éventuelle sur PS2.

De peur d'effrayer les fans de sa célèbre série RPG avec des commandes ou un maniement différents, Namco a préféré conserver ses habitudes. On attend des innovations, bien sûr, mais elles n'ont pas été dévoilées. Visuellement, le jeu bénéficie de graphismes et d'animations encore plus détaillés, plus colorés et plus



Certains lieux cachent des secrets.

fluides. Les villes se dévoilent en 3D isométrique, avec nombre d'effets 3D. Les donjons intègrent plus d'animations, comme les rivières dans la forêt. La gestion de la nourriture devrait rester automatique grâce à l'emploi du "Food Bag". On y transporte ses aliments, l'héros se nourrit quand il a faim, sans votre assistance.

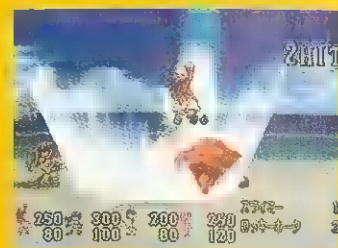
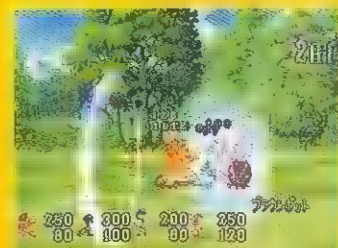
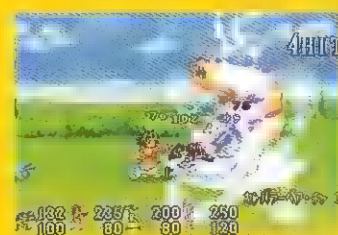


La 2D a encore du charme.



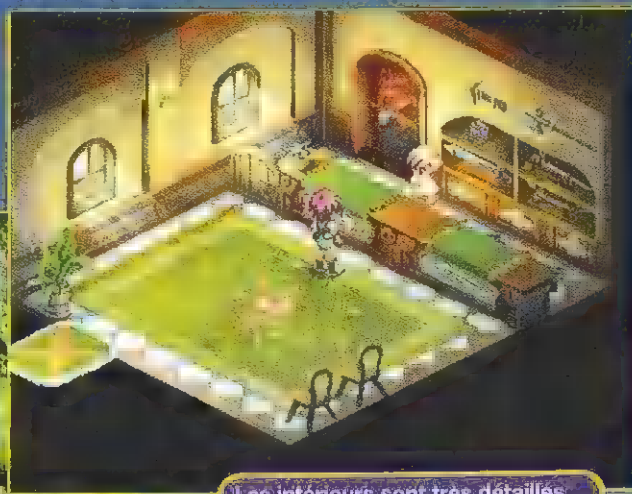
PROFIC HAUT

Les combats se font toujours en temps réel, et sont vus de profil.

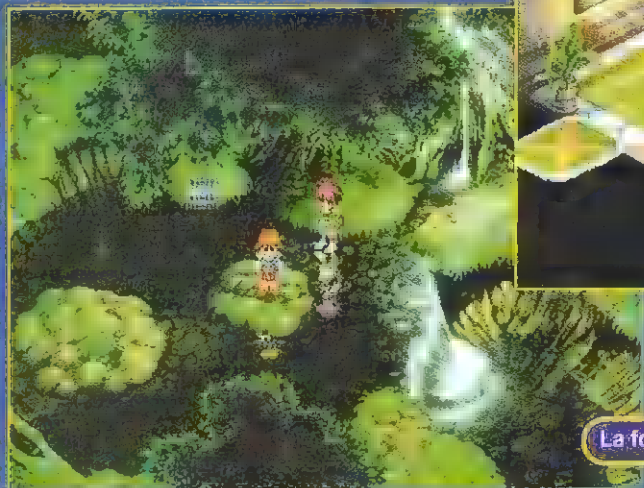


PLAYSTATION

● Namco/Début oo



Les intérieurs sont très détaillés.



La forêt est bourrée de coffres.

IL Y A TROIS FAÇONS DE QUITTER UN RING

EN CHAMPION,
EN VICTIME,

OU COMME UN PROJECTILE !



Balancez les stars de la WCW par dessus les cordes, et poursuivez les hors du ring, dans les vestiaires, ou même sur les parkings. Utilisez tout ce qui vous tombe sous la main pour pulvériser votre adversaire : chaises, poubelles, éviers ! Le monde est votre terrain de jeu. Infligez-leur une visite guidée !

www.wcwmayhem.com



WCW MAYHEM.

ÇA COMMENCE SUR LE RING MAIS ON NE SAIT PAS OÙ CELA VA FINIR.

ELECTRONIC ARTS™



©1999 Electronic Arts. Electronic Arts est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. ©1999 World Championship Wrestling. Une société de Time Warner. Tous droits réservés. WCW est une marque commerciale de World Championship Wrestling, Inc. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 et le logo 'N' sont des marques commerciales de Nintendo of America Inc. ©1999 Nintendo of America Inc. Game Boy Color est une marque commerciale de Nintendo of America Inc. Le logo Prima et Prima Publishing sont des marques déposées de Prima Communications, Inc.

Parasite Eve 2

Après la petite déception du premier volet, la suite arrive et change pour l'occasion de concept, en louchant du côté de Bio Hazard (Capcom).

Pour cet épisode Square a débauché le prix d'or l'équipe de Capcom. On peut enfin voir l'œuvre. Premier constat : le maniement est très similaire son prédécesseur. Les décors sont en 3D : les angles de caméra suivent au mieux l'action. Petite nouveauté : une sorte de ciblage automatique de l'ennemi, lequel n'apparaît plus de manière aléatoire. Il vous fonce dessus en temps réel, comme dans Bio Hazard. Pour vous défendre, vous disposez d'armes à feu : de la "parasite energy" qui, comme son nom l'indique, assène une forte dose d'énergie aux adver-

saires, les "neo mitochondria creature". Ces dernières ont pris du poids : certaines sont très rapides. Mieux, elles surgissent de n'importe tout, même de l'eau.

Vous incarnez toujours la belle Aya, vos aventures débutent à Los Angeles, à l'Acropolis Tower, trois ans après les premiers événements. Rapidement, le cauchemar va recommencer : vous mènera dans différents lieux de la région, mêlant scènes d'intérieur et d'extérieur. Comme d'habitude, le scénario intervient sous la forme de films de synthèse ou de passages en 3D temps réel.

Mais ils cassent tout !



Les OGM ont encore frappé !



La belle Aya

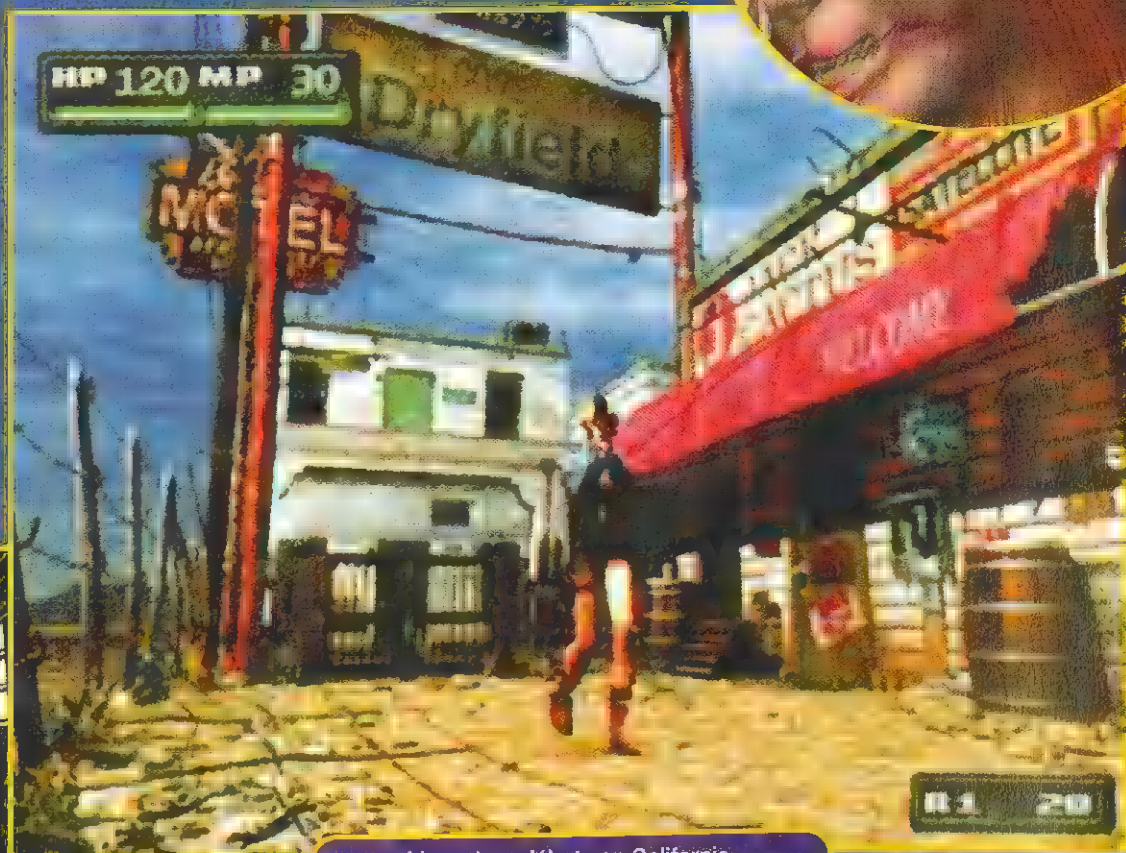
PLAYSTATION

● Square/Déc. 99

Un petit tour d'hélico pour admirer le panorama



Toute aide sera la bienvenue !

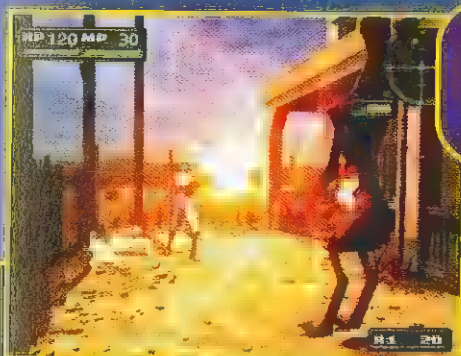


L'aventure débute en Californie.



La belle Aya reprend du service.

Encore un boss qui fait son intéressant.



La "parasite energy" fait le ménage.



Les films sont nombreux.



On mitraille à tout va.



Les décors sont toujours en 2D.

Elle cherchait un raccourci qu'elle ne trouva jamais.



FIGHTING FORCE 2



FORCE DE REFLEXION FORCE DE FRAPPE

Il faudra bientôt choisir !



Concours, astuces et solutions • 08 36 68 19 22* • 3615 EIDOS* • www.eidos.com

Fighting Force • Développé par Core Design © 1999 • édité par Eidos Interactive • Tous droits réservés

Legend of Dragoon

Attention ! Après avoir surpris tout le monde avec un Gran Turismo révolutionnaire, SCEI s'apprête à asséner un nouveau coup de massue avec un RPG magnifique : Legend of Dragoon.

D n pensait avoir tout vu avec les derniers hits de Square d'Enix. C'était sans compter sur SCEI, qui a dévoilé un RPG en préparation depuis trois ans sur lequel une centaine de collaborateurs ont travaillé sans relâche dans le plus grand secret. Réparti sur quatre CD-Rom, Legend of Dragoon a été présenté pour la première fois au Siggraph de Los Angeles, en août dernier. On pouvait découvrir à cette occasion des séquences en images de synthèse d'une splendeur digne de FFVIII. La partie jeu en elle-même n'est pas en reste, avec pas moins de 600 écrans en haute-résolution, dans une atmosphère très heroïc-fantasy avec une dose de SF.

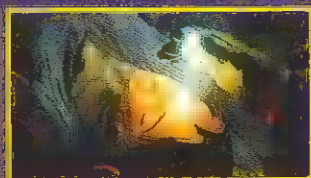
Pièges et énigmes

Globalement, le jeu se présente un peu sous la forme d'un Final Fantasy, avec des décors en 2D à travers lesquels des persos en 3D évoluent. Le scénario s'écoule au rythme d'événements le plus souvent représentés par de superbes cinématiques en image de synthèse qui, mises bout à bout, totalisent près de 30 minutes de vidéo ! L'équipe d'aventuriers compte jusqu'à trois personnages, dont votre héros. À première vue, les combats semblent se dérouler en temps réel suivant une formule très orientée

action. Il est probable que toute l'équipe puisse participer aux combats, mais SCEI n'a pas encore donné d'informations à ce sujet. Les pièges et les énigmes sont assez nombreux. On pourra même s'adonner à une course en wagonnets façon "Indiana Jones". Un nouveau grand RPG serait-il né ? Ça se pourrait bien...

LA FRIME !

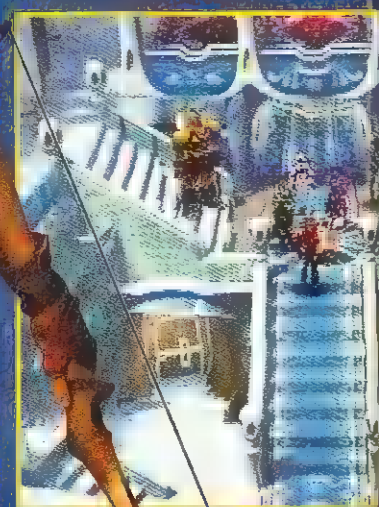
SCEI a frimé tout le monde lors du dernier Siggraph avec des films d'une qualité rarement vue.



Ce tronç est le seul passage.



SCEI est aussi capable des meilleurs effets.



On se déplace grâce à Dual Shock



Certains paysages sont étranges.

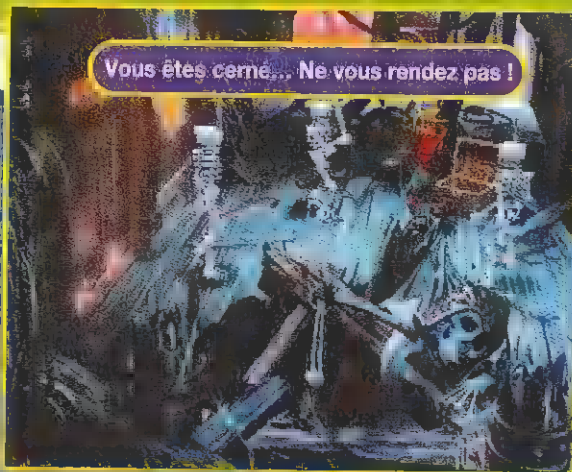
PLAYSTATION

● SCEI/Déc. 99

L'ennemi est passé avant vous !



Vous êtes cerné... Ne vous rendez pas !



Un piège se déclenche...



Votre équipe se déploie.



On se déplace grâce au Dual Shock.



Un peu de plates-formes ?



Le wagonnet a la cote, en ce moment...

LA FOCIE !

Les graphistes de SCEI ont produit un travail de folie pour obtenir des décors d'une finesse incroyable. Certains seront même animés ! Mieux que Square !



Super Runabout

Climax est connu pour ses RPG, mais aussi pour Runabout, un jeu de course qui avait fait un malheur sur Playstation. Le voici à présent sur Dreamcast.

Profitant de la puissance de la Dreamcast, le jeu bénéficie de graphismes ultra fins, détaillés et hauts en couleur. Les niveaux sont très vastes et proposent une foule de trajets possibles pour arriver à une même destination. Les courses se présentent sous la forme de missions, avec des sous-missions, qui s'inscrivent dans le cadre d'un scénario. Des événements devraient intervenir, à la manière d'un RPG. Au terme de chaque niveau, on pourra

customiser son bolide dans un garage. On ne gagne pas d'argent, on devra donc limiter les dégâts (réparations). Par contre, finir sa mission dans les temps rapporte des points. Outre les véhicules, dont le nombre n'est pas arrêté, on a le choix entre deux camps : la Police Team ou la Family Team. Inutile de vous préciser que ces deux groupes s'affrontent. À la manière de Metropolis Street Racer, Climax s'est rendu dans les villes qu'il compte inclure dans le jeu pour les reproduire le

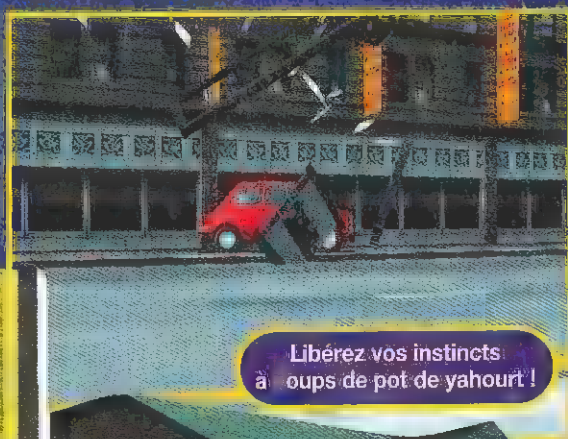
plus fidèlement possible. Il faut avouer que le résultat est impressionnant ! Des options seront aussi présentes pour ajouter des aptitudes aux joueurs : afficher les passages secrets, obtenir des pièces spéciales au garage, accéder à des minijeux, éliminer des obstacles, etc. On perd quand son véhicule est complètement détruit, quand on tombe en panne sèche ou dans l'eau. Reste à attendre une version plus avancée pour savoir si ce Super Runabout tiendra toutes ses promesses.



Le jeu intégrera nombre de passants.



La Classe A aurait-elle des problèmes de stabilité ?



Libérez vos instincts à coups de pot de yahourt !



Un superbe atterrissage dans une gerbe d'étincelles.

DREAMCAST

● Climax/Hiver 99



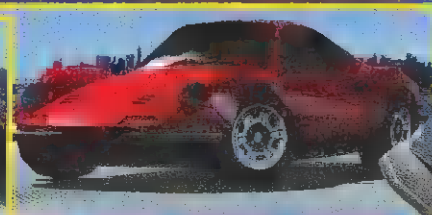
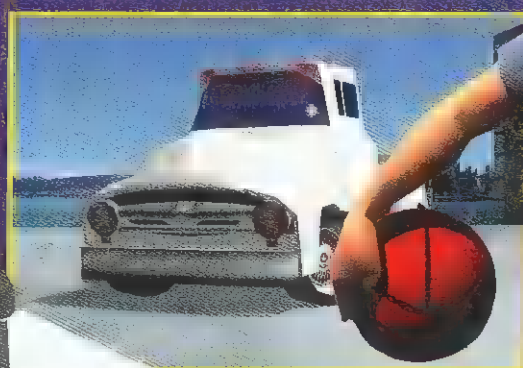
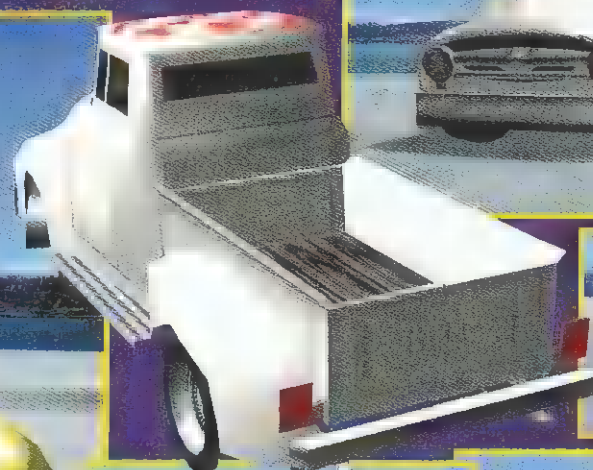
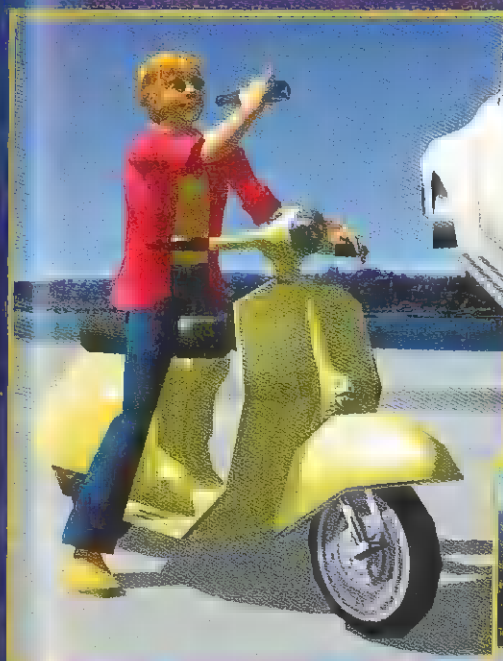
Vous êtes
noté en
fin de
parcours.

San
Francisco,
comme en
vrai !



HUMOUR

Les premiers véhicules n'ont rien à envier à Gran Turismo 2000. Du plus frimeur au plus ringard, vous n'aurez que l'embarras du choix. Il y a même le scooter de Niiico.



Runabout 2

Quand un concept rencontre le succès, il n'y a pas de raison d'en changer. Telle est la philosophie de Climax.

Cette suite reprend le principe du premier volet : rejoindre un point d'arrivée le plus rapidement en sélectionnant le parcours le plus court et en naviguant à travers le trafic routier. Le scénario est plus complexe et plusieurs missions (jusqu'à 13) seront proposées à chaque niveau. Vous voyagerez à travers cinq pays : South Island (type Waikiki), Casino Town (type Las Vegas), Castle Gate City (type Europe), Yen City (type Tokyo), Desert Town et Test Circuit. Ce dernier se décline en deux versions, longue et courte, à la manière d'un Ridge Racer. En plus des quatre bolides du départ, on en découvrira une trentaine au fil des niveaux. Il sera même possible de changer de véhicule au cours d'une course. Mais attention à ne

pas tomber en panne sèche, car chaque modèle a sa consommation d'essence spécifique. Un nouveau mode fait son apparition : le Route Check Mode, dans lequel on pourra reconnaître les routes pour se faire une idée de sa mission. Les villes sont bien plus réalistes que dans la première mouture et bénéficient des derniers progrès effectués dans le domaine de la 3D sur console. On découvrira une vie artificielle ultra réaliste avec une foule de piétons très dense. Enfin, vous aurez le choix entre plusieurs fins, selon vos performances.

PLAYSTATION

● Climax/Hiver 99



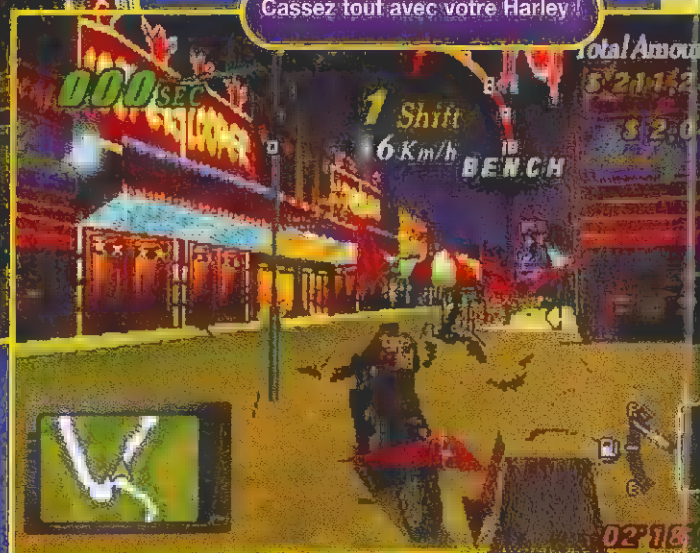
Les différents moments de la journée sont pris en compte.



Attention à la consommation !



On est entièrement libre !



Cassez tout avec votre Harley !



Traversez le centre commercial !



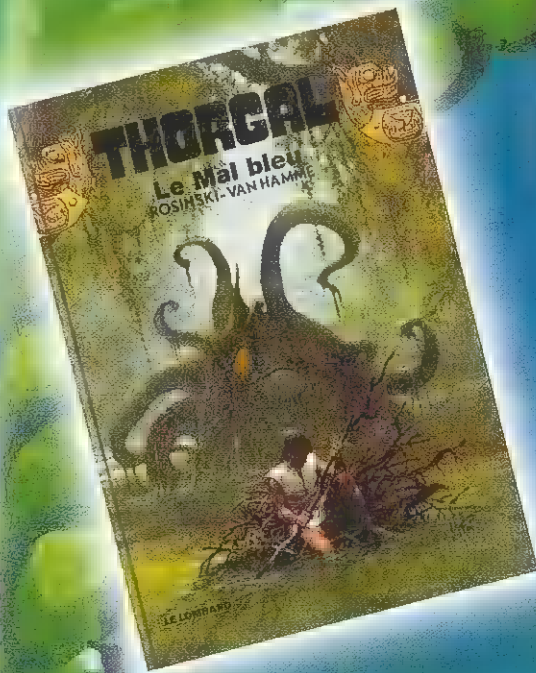
fond dans les rues désertes.

L'ÉVÉNEMENT BANDE DESSINÉE !

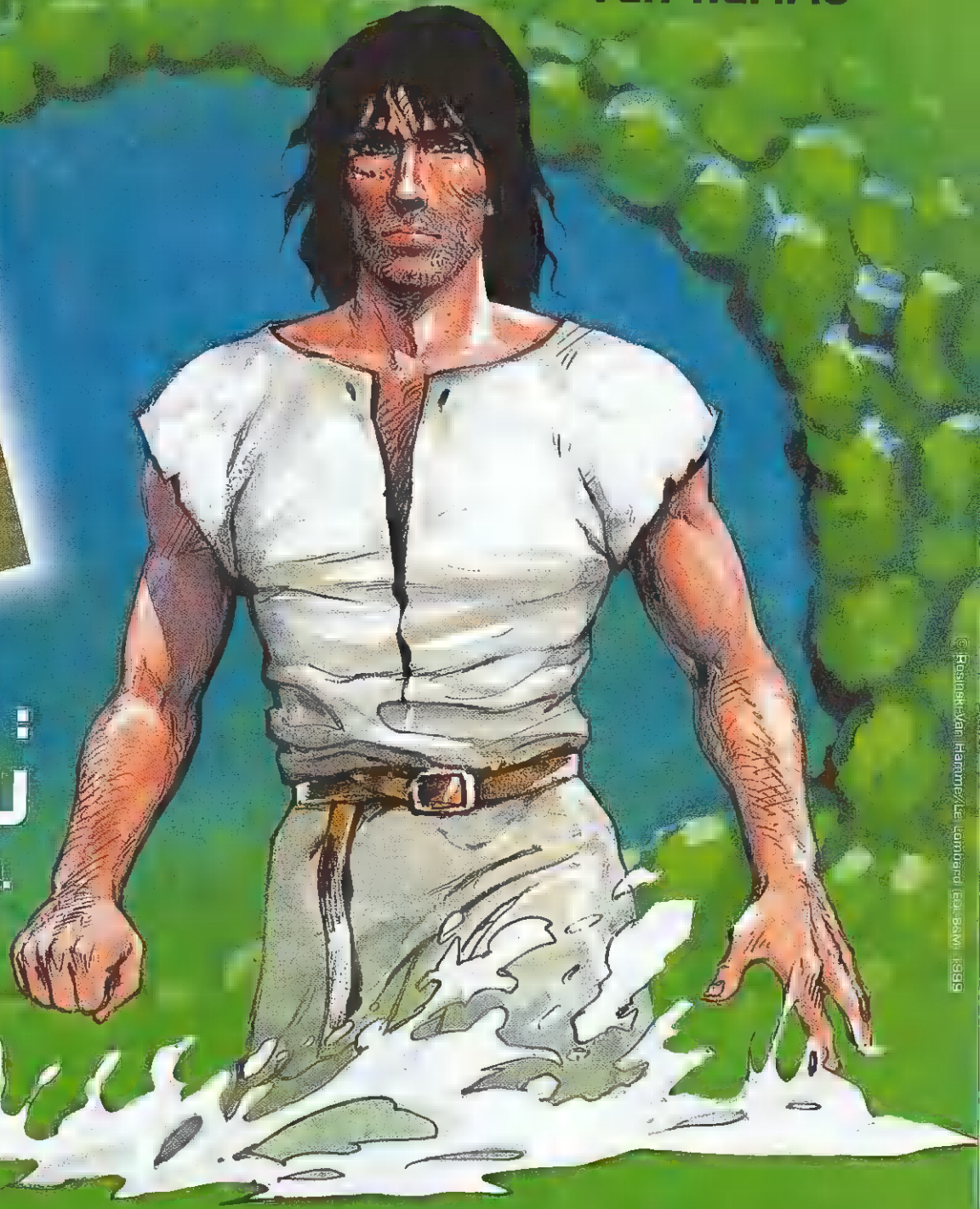
THORGAL

ROSINSKI

Van Hamme



NOUVEL ALBUM :
LE MAL BLEU
en vente en librairie.



LES DIEUX ONT MIS UN HOMME À L'ÉPREUVE

LE LOMBARD

LA BD DES 7 ANS

Bio Hazard Gun Survivor

Grace au Guncon de Namco, Bio Hazard devient shoot. Mais attention, ce n'est pas une bête copie de Virtua Cop ou Time Crisis.

Exploitant à 100% les possibilités du Guncon, le jeu permet de se déplacer librement à 360 degrés dans un espace entièrement en 3D. En effet, en combinant les touches, il est possible de réaliser un nombre infini d'actions. Un coup de gâchette quand on est arrêté fait avancer. Un autre coup, vous courez. Un double coup, et vous faites demi-tour.

Les boutons A et B vous permettent de tourner vers droite ou gauche. Pour le reste, il faut blaster les hordes de monstres et ramasser les divers objets comme dans un classique Bio Hazard. Le scénario n'a pas grand-chose à voir avec les épisodes précédents. C'est une sorte d'histoire parallèle aménagée pour l'occasion. Le jeu est relativement facile de prise en main et très accrocheur. Fini (ou presque) les bousculades contre les murs. On est enfin maître de ses déplacements. Le jeu à deux n'est néanmoins pas possible, mais c'est un peu normal.

PLAYSTATION

● Capcom/Fin 99

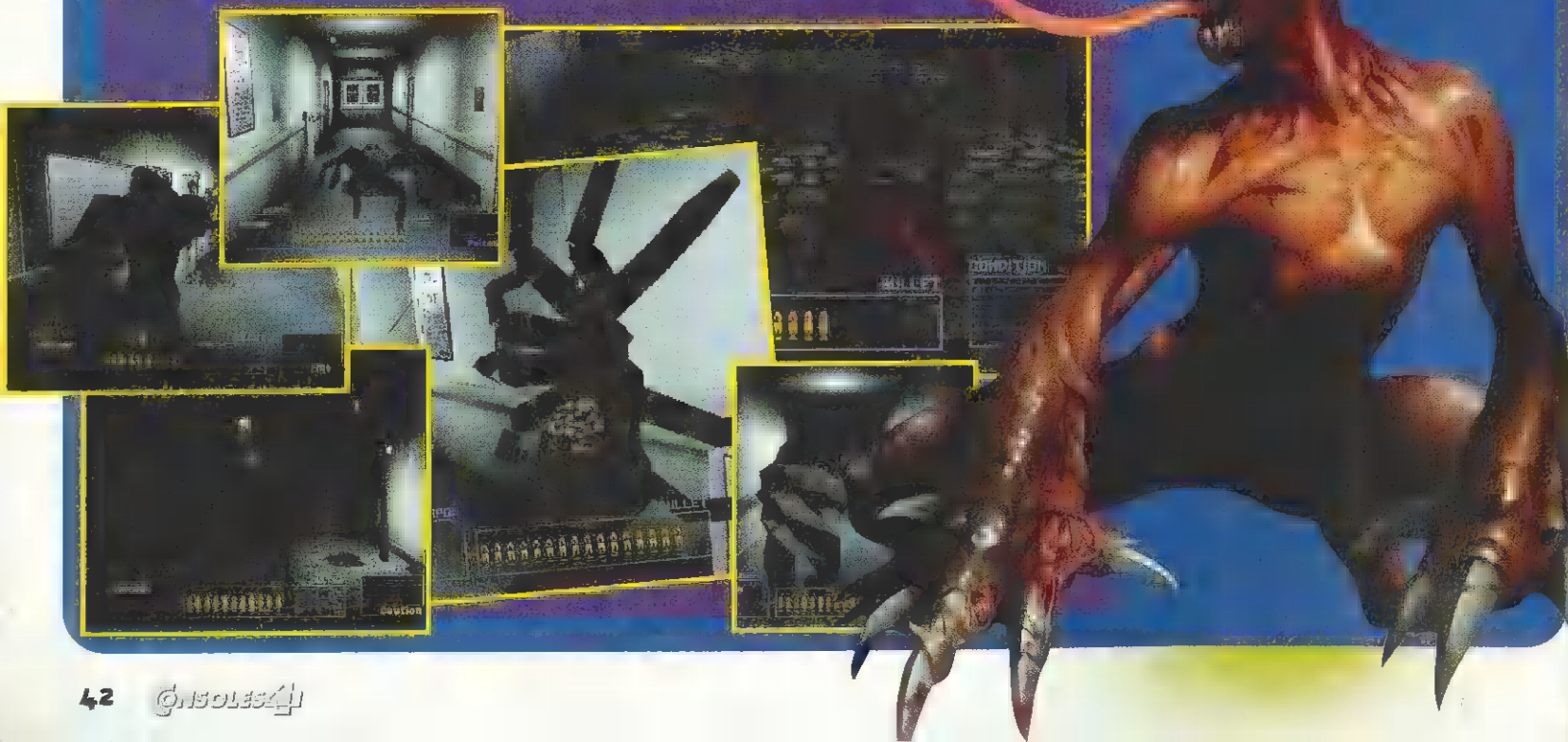
Une bobine révèle l'histoire de Bio Hazard

Le jeu utilise le Guncon.

Le jeu est en 3D.

これに対してアンブレラ本拠は、おだちに特殊部隊を投入し、「Gウイルス」感染を開始する

LES MONSTRUOSITÉS GROUISSENT !



99

est en 3D.

ODITION

中は、たて
G24ス

ODITION



Seule la parano peut vous sortir
des griffes du dino.

DINO CRISIS

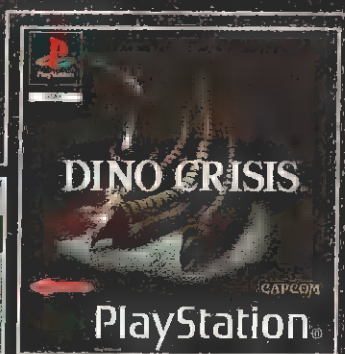
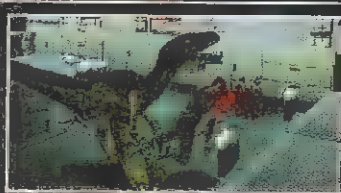
La dernière créature des développeurs de Resident Evil frappe à votre porte.

DECONSEILLE
aux moins de 12

3615
HOT-LINE
03 03 99 41 42

CAPCOM

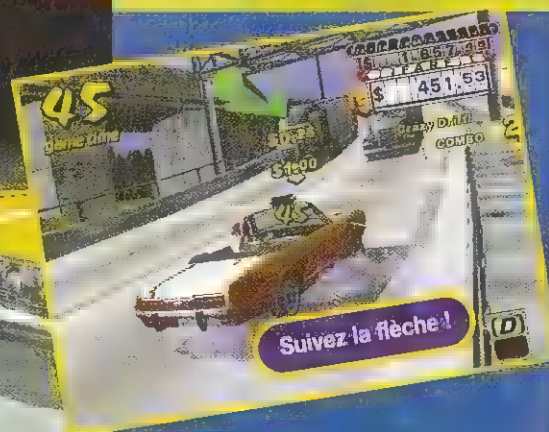
INTERACTIVE



© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

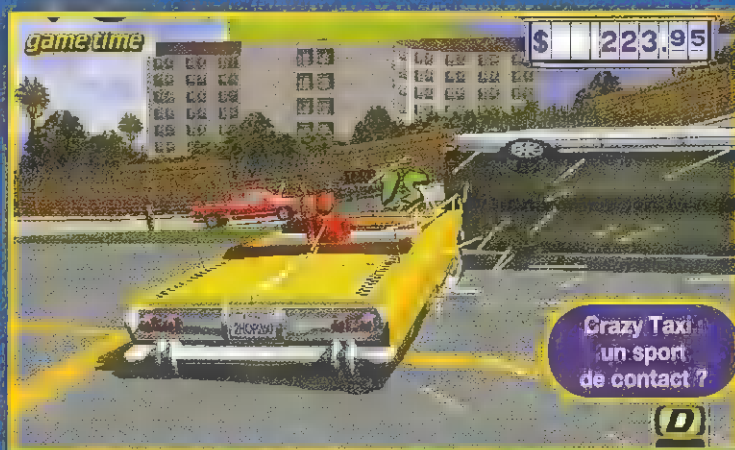
Photo: Pascal Ménard

REDEX CONTAINTE



Crazy Taxi

Adapté de l'un des tout meilleurs jeux en arcade, Crazy Taxi vous fera évoluer dans une ville virtuelle dans laquelle la vie s'écoule naturellement (passants, circulation, etc.).



Dhauffeur de taxi de votre état, votre mission consiste à transporter vos clients à destination. Ils vous font signe depuis le bord de la route. Un cercle de couleur variable, correspondant aux niveaux de difficulté (3), les entoure. Vous devrez réaliser un maximum de courses en un temps limité. Chaque client vous redonne de précieuses secondes, ainsi que de l'argent dont le montant dépendra de vos performances. En effet, suivant votre adresse au volant et votre rapidité, l'humeur dudit client varie : Bad (il saute du véhicule), Slow (il fait stopper le taxi), Normal (il lit Consoles à l'arrière) et Speedy (vous gagnez des bonus). Il faudra donc foncer à travers la

ville et trouver les raccourcis (petites rues, escaliers, places, passages piétons, etc.). Les passants fuient en hurlant, les voitures essaient de vous éviter mais les carambolages seront votre quotidien. Soft3 a même disposé des rampes pour simplifier la vie du joueur. Il existe différentes techniques de conduite, en plus des classiques dérapages et compagne. À noter que les Combos sont possibles. On pourra effectuer des sauts très pratiques pour passer des murets ou atteindre des hauteurs. Rien n'a filtré quant à une éventuelle compatibilité réseau. Enfin, outre de nouveaux bolides (4 en arcade), Soft3 va inclure des circuits ou de nouvelles portions inédits.

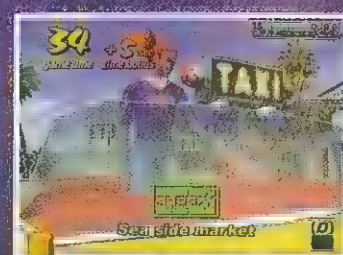


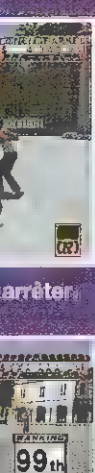
DREAMCAST

● Sega/janvier 00

BONNE CONDUITE

Soyez rapide et cool. Le client vous le rendra...





On vous affiche la destination.



petit coup de fil en passant ?



Admirez le travail des amortisseurs !



Le client vous filme.



Il n'y a que vous qui compte !

TAXI VOCE !



Ça sent le sapin, non ?



Space Channel 5

Produit par Tetsuya Mizuguchi (souvent présenté comme le père de Sega Rally), Space Channel 5 est un produit à part chez Sega. Il est même carrément space.

Mizuguchi a préféré quitter le QG de Sega situé à Haneda, au sud de Tokyo, pour s'exiler au cœur de Shibuya afin d'être directement en contact avec les jeunes. Le résultat est étonnant. On est au XXV^e siècle. Les aliens débarquent sur Terre. Vous incarnez une jeune reporter "Ulala" de la chaîne Space Channel 5. Rapide-



elle découvre le point faible de l'envahisseur : la musique et la danse. Votre tâche sera alors multiple. Battre le tempo d'un bouton et entrer des commandes avec la croix de direction. Selon vos performances, des gens viendront vous accompagner dans une chorégraphie à faire pâlir Michael Jackson !

Le manager de votre chaîne vous donnera des instructions par moments et c'est là qu'intervient la croix. Ulala effectue alors des "attaques" qui neutralisent ses adversaires. La difficulté est croissante et bien dosée. Passionné de musique, Mizuguchi est en

passé de réaliser un titre original (différent de ceux de Konami) et apte à attirer le grand public.



DREAMCAST

● Sega Soft/Fin 99

ment, elle comprend que l'humanité est en danger. Armée d'un microphone et d'un laser style Austin Power,



Les aliens subjuguent le public.



Yaaa baby Yaaaa!

99

5

PERIMETRE

A TOKYO, L'HOMME S'ÉVEILLE EN SE TOURNANT VERS LE SOLEIL LEVANT,

IL PRATIQUE 1/2 HEURE DE MEDITATION OU EXÉCUTE QUELQUES

MOUVEMENTS DE TAI-CHI ET, SEREIN, SE SOUMET AU RITUEL DU

PETIT-DEJEUNER : THÉ VERT, GALETTES DE RIZ ET ALGUES.

PUIS IL MONTE DANS SA VOITURE ET IL CONDUIT COMME

UN PUT*?熱 D'ENF者*!線 !!!

Tokyo highway challenge

la course la moins zen du monde



astuces & infos, 3615 Crave® ou www.crave.fr



Copyright 1999 Crave Entertainment Inc. Highway Challenge, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment Inc. Crave is a registered trademark of the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Crave Entertainment Inc. is a registered trademark of Crave Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Outtrigger

Malgré une apparence très PC, Outtrigger n'en est pas moins un vrai jeu arcade, avec de véritables innovations. Réalisé par l'équipe responsable de Fighting Vipers, ce jeu tout en 3D est le premier titre Naomi (en attendant Spawn de Capcom), à exploiter le link optique à haut débit pour relier quatre bornes entre elles.

L'interface, baptisée "Eye Ball", comprend un joystick analogique pour se déplacer et un gros trackball pour contrôler la vue. Ou plutôt les vues, car outre une vue à la Quake, on en dénombre deux autres, appelées "Character View" (personnage entier) et "Rear View" (de dos). Sur ce sujet, mieux vaut passer en vue de dos ou en personnage entier, car l'utilisation du trackball en vue Quake empêche parfois de se situer ou d'apprécier la situation. Sur ce sujet, Sega travaille dur sur l'optimisation de son trackball. La version finale

comptera neuf niveaux avec des décors d'une qualité graphique rarement vue en arcade. Chaque niveau propose son lot d'éléments pour se protéger ou se dissimuler. À noter une multitude d'options : la vie, armes, bonus, munitions. On les ramasse en passant dessus. Niveau armement, ça déménage, on pourra même bénéficier d'une vue thermique pour voir l'ennemi à travers n'importe quel obstacle. Une partie dure trois minutes, et les points sont comptabilisés d'après le nombre de fois que vous avez tué vos adversaires. Lesquels reviennent à chaque fois à la vie dans la limite du temps imparti. À noter aussi un système de pièces d'or et d'argent qui vient augmenter votre score. Vous avez le choix entre quatre types de person-

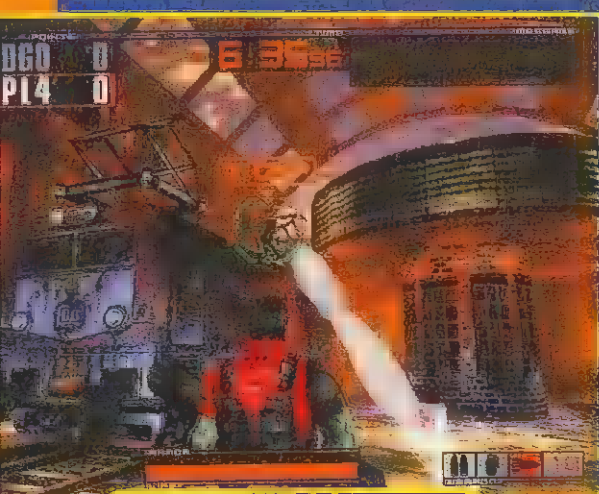


Récoutez les pièces !

nages, aux caractéristiques très diverses. Avec cette sorte de Virtual On à la sauce Commando, Sega a présenté "le" jeu du salon. Original et beau, il devrait redonner du tonus à une industrie de l'arcade à la dérive. Mieux, le jeu pourrait être converti pour le Dreamcast dans une version réseau. On croise les doigts !

ARCADE

● Sega/Automne 99



La gare est particulièrement belle !



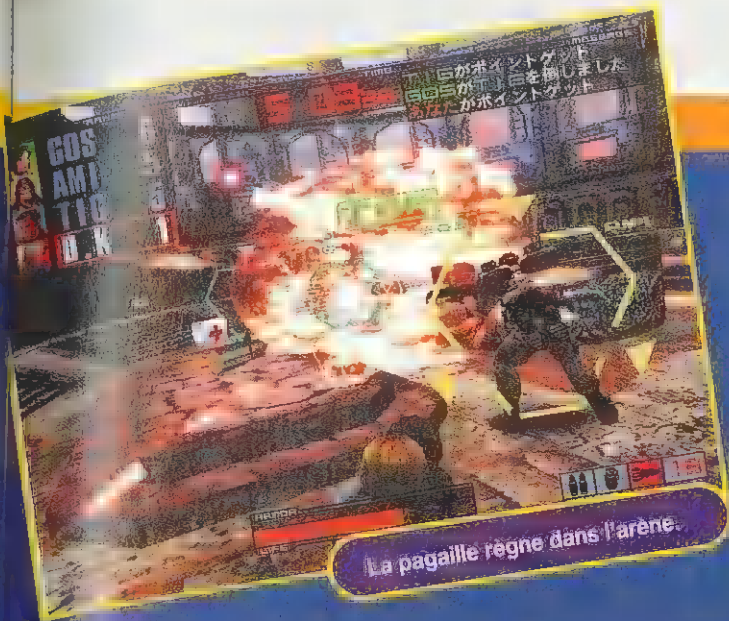
Un joystick analogique pour les déplacements, un trackball pour la vue et un bouton pour sauter.



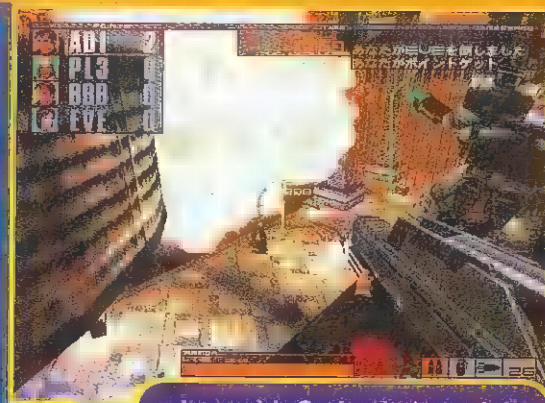
Rien ne vaut un gros gun !

Admirez

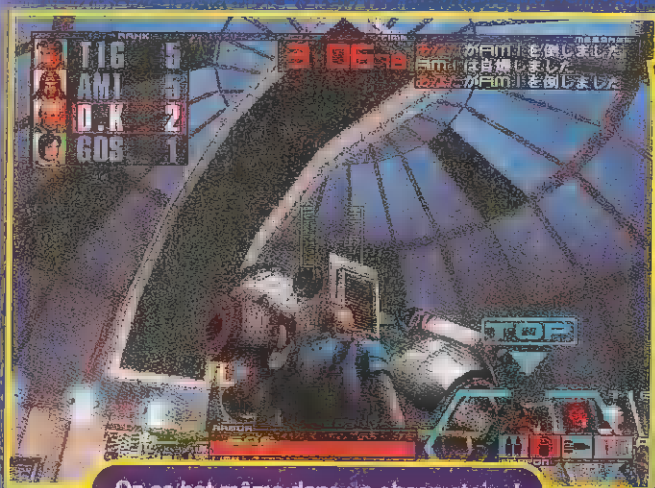
ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORTIE



La pagaille regne dans l'arène.



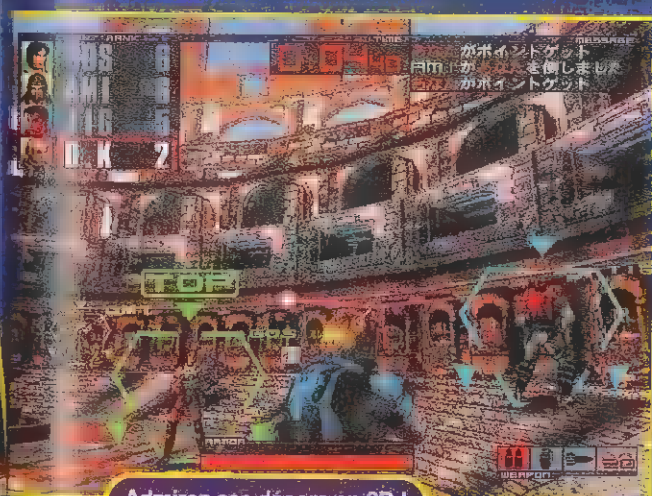
La vue à la Quake n'est pas aisée.



On se bat même dans un observatoire !



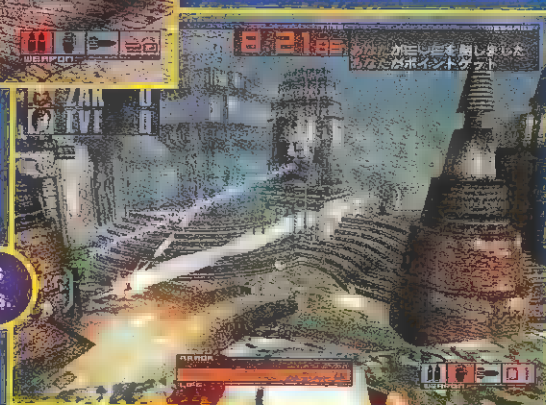
Trois contre un, la belle affaire !



Admirez ces décors en 3D !



Les explosions ont fait des progrès sur Naomi.



Ça tire dans tous les sens.



Le musée va vite devenir une ruine.



Spawn

Ce Naomi et la Dreamcast ont reçu un coup de fouet à un éditeur annoncé pour mort il y a peu. Emballant le pas de Sega, Capcom a décollé son bébé, un titre basé sur le link optique reliant quatre bornes entre elles.



A trois contre un boss gigantesque. Notez le viseur.



Cette borne sert à charger des musiques pour les téléphones portables.

Usuellement, le jeu impressionne malgré des commandes assez complexes qui réservent pour le moment aux joueurs expérimentés. La difficulté principale vient de la gestion des vues. Un bouton permet de passer d'une vue arrière du personnage à une vue à la Doom mais tout n'est pas très pratique. Un autre bouton se charge de changer d'arme. Viser l'ennemi n'est pas toujours très évident, surtout quand les deux combattants sont placés à des

hauteurs différentes. L'équipe chargée de la réalisation travaille d'arrache-pied pour remédier à ces défauts. Il faut reconnaître que le développement a tout juste débuté.

Attaques spéciales

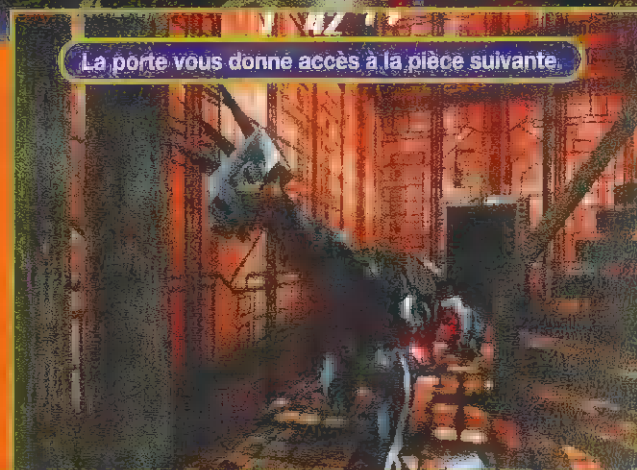
Les stages sont gigantesques et se présentent sous la forme de pièces (tout en 3D) reliées par des portes ou des escaliers. On évolue dans ce dédale avec précaution (pièges, éléments destructibles ou explosifs, etc.). Par moments, il est aussi possible d'effectuer des attaques spéciales. Le programme est même celui de Power Stone. Les options abondent, et il ne faudra pas oublier de les sélectionner pour gagner de la vie ou acquérir de nouveaux pouvoirs, de nouvelles armes.

PLAYSTATION2

● Namco/4 mars 00



Capcom vise les marchés américain et européen !



La porte vous donne accès à la pièce suivante.



Avec Spawn, le link optique de la Naomi fait une entrée en force.



On récolte des cristaux pour acquérir des pouvoirs.



L'esprit du film est conservé en bonne partie.



ert à charger
es pour les
portables.

film est
nnie partie.

ronin blade



**Un jeu à vous couper le souffle
et pas seulement le souffle!**

www.konami-europe.com

Hot Line 08 36 88 16 15* 3615 KONAMI*

DECONSEILLÉ
aux moins de 16 ans

RONIN BLADE™ a été développé par KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SAPPORO. KONAMI Co., LTD. RONIN BLADE est une marque déposée de KONAMI Co., LTD.
©1999 Konami Co., Ltd. Tous droits réservés.

PlayStation™ marques déposées sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.



Phantasy Star online

Un jeu de rôle en ligne sur Dreamcast, développé par Sega et édité par Bandai, Phantasy Star Online est le premier jeu de rôle en ligne sur console. Il est basé sur le célèbre jeu de rôle de Sega, Phantasy Star, et est développé par le studio de développement de Sega, Sega AM2.

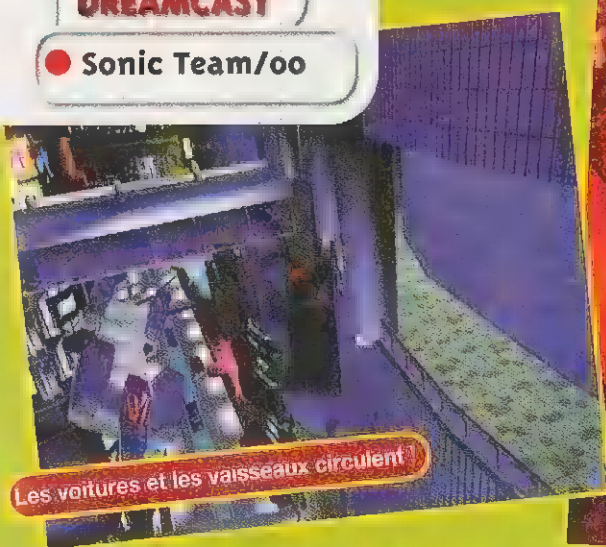
Dans la plupart des jeux de rôle, les quatre premiers volets, cette version en ligne veut exploiter le modem. La Dreamcast au mieux. D'où son nom. On pourra former des équipes de quatre joueurs avant de partir à l'aventure et faire des rencontres d'autres joueurs ou

des personnages célèbres contrôlés par le jeu. On aura aussi la possibilité de quitter ou intégrer une équipe en cours de route. Les communications entre joueurs se feront par le clavier. Il existe aussi un mode solo. Le jeu se passe apparemment en temps réel et exploite une version très

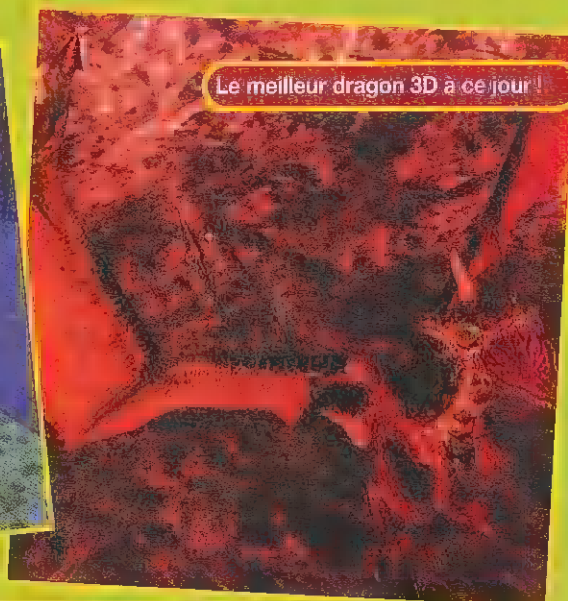
avancée du moteur de Sonic Adventure. Les décors sont splendides et s'inspirent de l'ensemble de la saga. On saisit les progrès effectués depuis Sonic. Cela a été rendu possible par l'emploi de la nouvelle librairie Ninja. Reste à savoir si les joueurs mordront à la ligne.

DREAMCAST

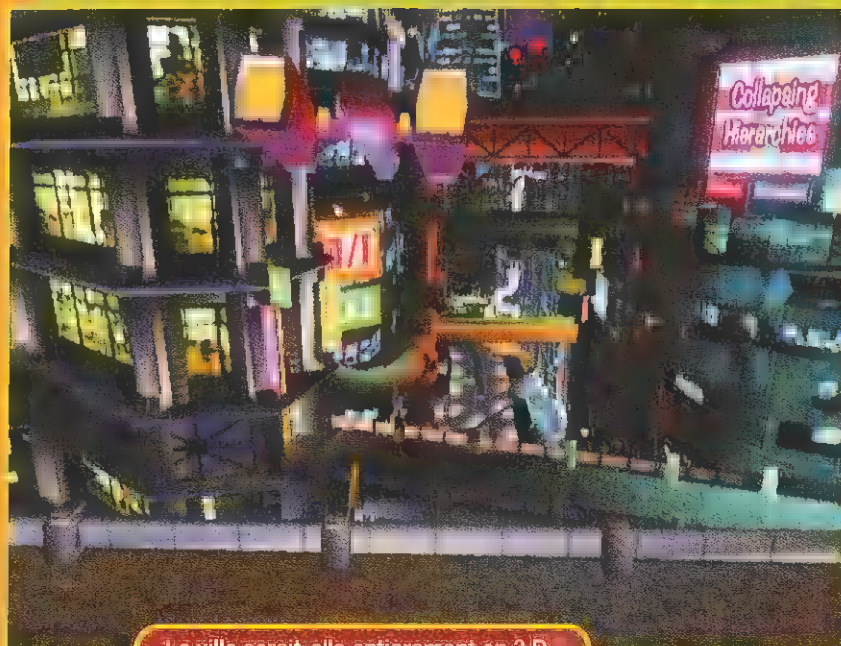
● Sonic Team/oo



Les voitures et les vaisseaux circulent



Le meilleur dragon 3D à ce jour!



La ville serait-elle entièrement en 3D



Rencontre funeste au détour d'un couloir

OUF OU BEAU

Admirez les progrès depuis Sonic Adventure



EXCLU: PA

POUR ARRÊTER
MENT. D'UNE
APPUYÉ SUR
B. DE VOTRE
VOUS AUREZ
TEMPS DE NOT
OU LE BOUT
TOUT. RETAP
TOUTE 8. PO
CER. C'EST
SABLE. ET EX
SUR LE 083668

8

EXCLU: PA

DÉS DIZAINES
AIDES DE JE
EXCLUSIFS, SC
NIBLES À LA D
8617 TIPS, V
VRIE IMMÉDIAT
OU DÉS-LE LE
COURRIER. SI
CHOIX. VRAIM
IQUE ET EXCL
LE 8617 TIPS



NOUV

ILAY. DES DIZA
DE CADEAUX À
GAGNER SUR
LE 3615
ARCAD OU
LE 083668TIPS



3615A
Source

36
Plans/se



HYPOTHÈSE: VOUS AVEZ LE MYTHIQUE CODE "LARA À POIL". ALORS?

CONTENUES
ASTUCES
SOLUTIONS
VILLES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES DES ARMES
VÉHICULES CACHÉS
ÉPIQUES RESOLUES
MÉTAMORPHES INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUE CACHÉE
COMBOS ÉTONNANTS
VÉHICULES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC. ETC.

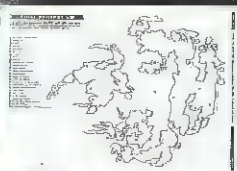
EXCLU. PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILE
AVANT D'UNE ASTUCE,
APPUYEZ SUR LA TOUCHÉ
8 DE VOTRE TÉLÉPHONE.
VOUS AUREZ TOUJOURS
LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE
OU LE BOUT DE SOLUTION.
RETAPEZ SUR LA
TOUCHÉ 8 POUR RELAN-
CER. C'EST INDISPEN-
SABLE ET EXCLUSIVEMENT
SUR LE 0836688477!



EXCLU. PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET
AUTRES DE JEU, SOUVENT
EXCLUSIFS, SONT DISPO-
NIBLES À LA DEMANDE SUR LE
3617 TIPS. VOUS LES RECE-
VREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX
OU, DÈS LE LENDEMAIN, PAR
COURRIER, SELON VOTRE
CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRAC-
TIQUE ! EXCLUSIVEMENT SUR
LE 3617 TIPS!



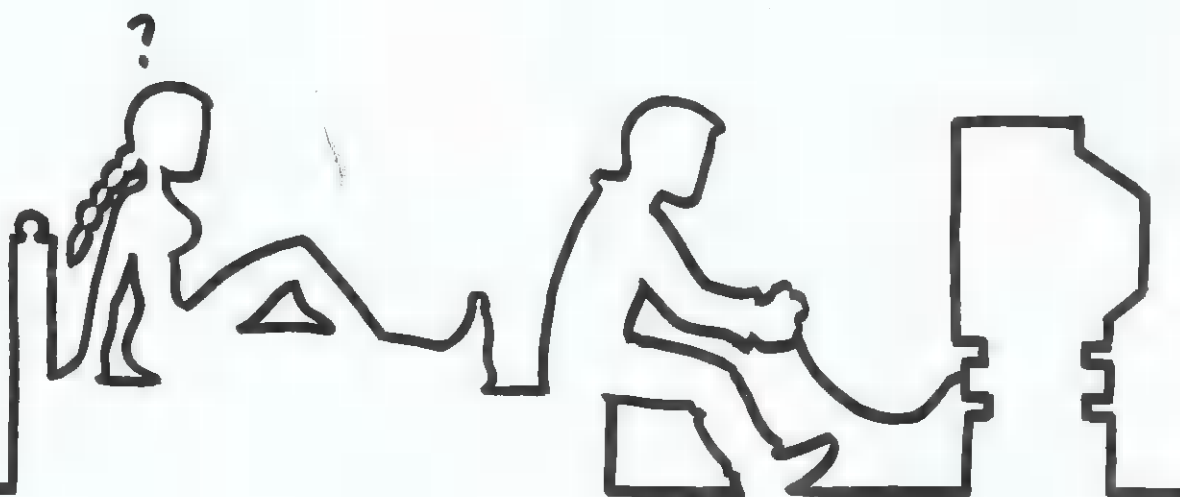
NOUVEAU!

Y A-T-IL DES DIZAINES
DE CADEAUX À
GAGNER SUR
LE 3615
ARCAD' OU
LE 0836688TIPS.



3615 ARCAD'
Jouez et gagnez!

TOMKAT



TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDE PAR MINTEL OU
TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS,
PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR PRESQUE TOUS LES JEUX,
MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE
CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

3617 TIPS

Plans/solutions par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

Astuces/solutions par MINTEL

0836688477

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)



PLUS

TM & © 2002 Nintendo. Nintendo Logo is a trademark of Nintendo. Nintendo 64 and the "N" Logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



Plus d'info sur le site www.nintendo.fr

JET FORCE GAMING

PLUS C'EST GROS PLUS ÇA GICLE



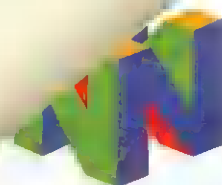
Élaborez la galaxie des tripes
plumées d'aliens pas beaux.



Contrôlez trois
personnages futuristes.
Armez-vous jusqu'aux dents.



Et foncez comme un barbare
psychotique à travers plus
de 120 niveaux remplis
de bestioles à sang froid et vert.



NINTENDO 64

**JOUER POUR GAGNER
JAMAIS POUR PERDRE !**

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL

IL N'EXISTE
QU'UN SEUL
ACTION REPLAY!
L'OFFICIEL
DE DATEL
GAME PRODUCTS

**L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL
ENCORE PLUS PERFORMANT !!**

**ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES
NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.**

**AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre écran)**

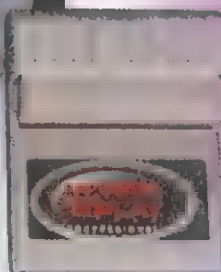
GENERATEUR DE CODES
L'Action Replay a un système générateur
de codes unique.

MEMOIRE VIRTUELLE
Capacité mémoire de 128 Kbits vidéo 128

Application pour console PlayStation (en fonction
du matériel supporté) et support
100% en Game Boy

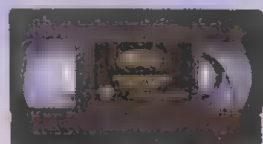


**POUR CONSOLE
GAME BOY™**
(GAME BOY, GAME BOY POCKET
ET GAME BOY COULEUR)



**POUR CONSOLE
PLAYSTATION™**

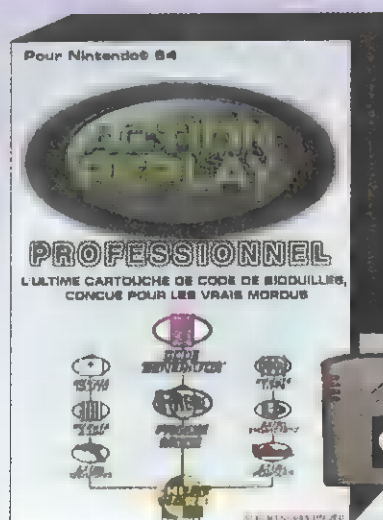
Cassette vidéo explicative fournie
pour la version PlayStation™
pour faciliter l'utilisation



DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES



**POUR CONSOLE
NINTENDO 64™**



DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
<http://www.datel.co.uk>

*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket
sont des marques déposées par NINTENDO

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-tel: 03 20 90 72 34**



NEWS



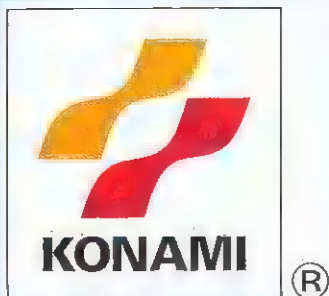
Un mois avant Noël, c'est la panique. Les plus gros jeux de l'année arrivent ! Miyamoto nous parle avec enthousiasme des prochains Zelda, Donkey Kong revient avec ses potes, Lara montre ses nouvelles formes et Toka prépare la sortie de Soul Fighter.

BUSINESS

■ **PAS CHER.** Music sur Playstation passe de 299 francs à 199 francs. Chouette.

■ **INFOGRAMES ET PICSOU.** Le lyonnais vient de signer un nouvel accord pour distribuer les CD-Rom de Disney Interactive en Europe, en Afrique et au Moyen-Orient.

■ **KONAMI CHANGE DE LOGO.** Non content d'avoir des lettres droites à présent (et non plus en italique), l'éditeur japonais a choisi de sortir le petit @ du cadre, pour le poser à côté. La raison d'un tel bouleversement reste encore inconnue.



■ **ELECTRONIC ARTS FAIT DU SPORT.** Et pas qu'un peu... Au programme de ses dernières acquisitions : les championnats de France de football de D1 et D2 et le Trophée des Champions. L'accord inclut l'ensemble des logos et signes distinctifs des 38 clubs pro français. E.A. sera aussi partenaire des deux prochaines Coupe du Monde de foot en 2002 et 2006, ainsi que de l'Euro 2000. Côté voitures, E.A. a acquis la licence de Formula One et prévoit de développer des jeux sur consoles et PC. L'accord, valable pour plusieurs années, permet d'utilisation des noms des pilotes, des écuries, des voitures, des circuits et des constructeurs. Rien que ça. Retour au ballon, avec Michael Jordan, qui sera l'un des porte-parole officiels de NBA Live. Enfin, en prévision pour janvier prochain : Rugby 2000, actuellement en développement avec les licences de la Coupe du monde de rugby et du Tournoi des cinq nations. Ouf...

LA VOIX DU MAÎTRE

Miyamoto raconte Zelda...

Présent au Nintendo Space World 99, Miyamoto n'a accordé d'entretien qu'à de rares journalistes chanceux. Nos confrères de "Nintendo Power Source" en faisaient partie. Voici un extrait de ce qui s'est dit sur les prochains Zelda...

Nintendo Power Source : Après avoir entendu des rumeurs sur Ura Zelda pour le Disk Drive 64, l'annonce de Zelda Gaiden sur support cartouche pour la Nintendo 64 a été une agréable surprise. Pourriez-vous nous dire comment ces deux jeux ont été développés ?

Miyamoto : Nous avons travaillé sur deux suites de Legend of Zelda : Ocarina of Time. Ura Zelda utilise le même système qu'Ocarina of Time mais ne fonctionne que sur le DD 64. L'histoire dans Ura Zelda est identique à celle d'Ocarina of Time, mais comprend de nouvelles cartes et scénarios.

Zelda Gaiden est un jeu complètement différent, sur cartouche N64. Le point commun entre les deux est d'utiliser le même système de jeu que Ocarina of Time. Tous les gens qui ont aimé la série des Zelda savent qu'il faut attendre au moins trois ans entre chaque épisode ! [...]. Nous allons pouvoir aussi tester le jeu en réseau avec Ura Zelda. Mais, en ce moment, la majorité de l'équipe est concentrée sur Zelda Gaiden.

NPS : De quelle manière êtes-vous impliqué dans les différents Zelda ?

Miyamoto : Avec le temps, mon implication directe devient moins importante. Sur le premier Zelda, j'étais à 100% dessus. Avec Ocarina of Time, je n'étais déjà plus qu'à 60%. Pour Zelda Gaiden, cela s'est encore réduit à 20% et pour Zelda : Mysterious Fruit, seulement 10 %. Jusqu'à Ocarina, j'étais à la fois le producteur et le chef de projet, mais pas pour tout le jeu. Pour Zelda Gaiden, je suis

uniquement producteur. Grâce à ça, je peux décider de l'orientation générale du jeu, mais je n'écrit pas moi-même les spécifications. Si Zelda Gaiden est un succès et si le jeu est fun, il sera possible dans l'avenir de voir arriver de nouveaux épisodes plus rapidement. Et je serais sûrement moins impliqué dans leur réalisation. Mes équipes sont performantes et je suis certain qu'elles vont produire de bons jeux sans mon aide.

NPS : De quoi vous occupez-vous en tant que producteur ?

Miyamoto : J'explique simplement aux membres de l'équipe quel genre de jeu ils vont devoir développer. L'équipe travaille ensuite sur les détails du scénario. En tant que producteur, j'approuve ou non les idées. Fréquemment, je dis des phrases comme : « si vous essayez d'aller dans cette direction, vous ne finirez jamais le jeu ». J'aide l'équipe à définir les priorités en termes de développement et je donne de

fréquentes recommandations.

NPS : Justement, qu'elles sont les principales recommandations que vous avez données à votre équipe sur Zelda Gaiden ? Quelles sont les choses que vous souhaitez que les joueurs expérimentent dans ce jeu ?

Miyamoto : J'avais de nombreuses idées que je voulais incorporer dans Ocarina, mais je ne l'ai pas fait. J'ai donc donné ces idées à l'équipe. Dans Zelda Gaiden, les joueurs pourront rencontrer plusieurs personnages aperçus dans Ocarina of Time. Dans Ocarina, de nombreux personnages secondaires prendront plus d'importance. Vous en apprendrez plus sur eux et, à la fin, vous aurez le sentiment de mieux connaître l'histoire originale. Une autre chose que nous avons voulu travailler est le temps. Dans la plupart des jeux, vous avez, par exemple, huit donjons. Finissez-en quatre et vous saurez que vous êtes à la moitié du jeu. Mais ce n'est pas là la vraie nature d'un loisir interactif, cela ne

peut pas être comme lire un livre et savoir



où vous en êtes en regardant restant. Nous chose de diff Gaiden, nous tous nos jeux média interac tous les autre concentrons différences. F voulons qu'un sente réellement univers comp NPS : Vous av l'histoire dans intimement lie Time... Une q pourra-t-on e marathon ? Miyamoto : Pe pas vu dans l au Nintendo S un homme-ma fois plus gran Time ! Nous a possible de re plus intéressa les chiens ? D ils veulent sim Dans Zelda G varient. Quand en Goron, ils v s'en vont. En transformé en

dé
rères
extrait

tions.
s sont les
tions que
re équipe
es sont les
iez que les
ans ce jeu ?
mbreuses
rporer dans
as fait.
es à l'équipe.
oueurs
ieurs
ans Ocarina of
nombreux
es prendront
en
et, à la fin,
de mieux
ale. Une
ons voulu
ans la plupart
exemple, huit
tre et vous
a moitié du
la vraie
if, cela ne
eut pas être
comme
lire un
livre et
savoir



où vous en êtes par rapport à la fin en regardant le nombre de pages restant. Nous travaillons sur quelque chose de différent avec Zelda Gaiden, nous devons le faire pour tous nos jeux futurs. La force d'un média interactif est d'être différent de tous les autres supports, aussi nous concentrons nos efforts sur ces différences. Finalement, nous voulons qu'un joueur de Zelda se sente réellement plongé dans un univers complètement inconnu. **NPS :** Vous avez mentionné que l'histoire dans Zelda Gaiden serait intimement liée à celle d'Ocarina of Time... Une question nous taraude : pourra-t-on enfin vaincre l'homme marathon ?

Miyamoto : Peut-être ne l'avez-vous pas vu dans la version montrée ici, au Nintendo Space World, mais il y a un homme-marathon qui est quatre fois plus grand que dans Ocarina of Time ! Nous avons voulu voir s'il était possible de rendre ce personnage plus intéressant. Avez-vous aussi vu les chiens ? Dans Ocarina of Time, ils veulent simplement vous suivre. Dans Zelda Gaiden, leurs réactions varient. Quand vous vous changez en Goron, ils vous aboient dessus et s'en vont. En revanche, si vous êtes transformé en Zora, ils s'approche-



ront de vous. N'essayez pas de devenir un Deku Scrub s'il y a des chiens dans les parages, ne faites pas cela ! Ils essayeront de vous mordre !

NPS : Que pouvez-vous nous dire au sujet de Navi, que nous avons vu dans les scènes cinématiques au début du jeu ?

Miyamoto : Je ne sais rien, je dois en parler avec l'équipe ! Mais j'ai le sentiment que c'est un personnage important du jeu !

NPS : Zelda occupe une place importante en ce moment chez Nintendo, et nous avons appris que des épisodes de Zelda sont actuellement en développement chez Capcom pour la Gameboy Color. Pourquoi avoir choisi cette société ? Quels sont les plans prévus pour ces trois titres ?

Miyamoto : La situation est identique à celle que nous connaissons quand

notre équipe développe un Zelda : la qualité doit être au top ! M. Okamoto (développeur en chef chez Capcom, NDLR) est un jeune et énergique développeur. Il nous a avoué qu'il est venu dans ce business à cause de jeux comme Donkey Kong et Zelda. Il est venu vers moi et voulait ardemment développer un Zelda. Il travaille avec une grande équipe de développeurs, et il m'a promis d'utiliser ses meilleurs collaborateurs sur ce projet. Une autre compagnie, Flagship, a réuni 20 de ses équipiers pour travailler sur les scénarios. Plusieurs personnes m'ont questionné pour savoir si Nintendo allait demander à d'autres compagnies de développer des jeux avec nos personnages fétiches... Mais Zelda est un cas très spécial. J'ai un contact privilégié avec M. Okamoto et son équipe. Nous ne nous dirigeons pas vers ce genre de travail. Cela restera exceptionnel ! Je suis certain de la qualité de ces trois Zelda.

NPS : Quelle est le lien entre ces trois titres ?

Miyamoto : Le projet initial était de convertir le premier épisode de Zelda paru sur la NES, sur Gameboy Color. Ainsi, un des titres sera une réplique parfaite de ce premier épisode. Mais en travaillant sur ce jeu, nous avons eu de nombreuses nouvelles idées que nous avons intégrées. Pour répondre à votre question, je peux vous dire qu'effectivement, il y a un lien entre les trois histoires. Vous pouvez commencer avec n'importe laquelle, mais si vous les jouez dans un ordre différent, l'histoire ne sera pas la même. Le jeu à deux sera différent, aussi...

ET LA DOLPHIN ?

Panasonic se recentre sur le marché nippon. La X2i et ses extensions pour la Dolphin (module DVD vidéo) ne sortiront qu'au Japon. Nintendo conserve l'exclusivité sur les marchés étrangers (Etats-Unis et Europe). Ça ne veut pas dire que les Dolphin US ou européennes ne pourront pas lire les DVD vidéo. C'est seulement que l'extension

portera un logo Nintendo à la place de Panasonic. On rappelle que Nintendo a exclu le DVD vidéo et audio des spécifications de base afin de pouvoir proposer la machine à 199 dollars (1 000 francs). Le tout viendra sous la forme d'une extension peu onéreuse. Enfin, il semblerait que la machine subisse des retards, sans plus de précisions.

DREAMCAST

■ SEGA, LA RÉSURRECTION.

Sortie le 9/9/99 aux US, la DC a fait un carton sans précédent. 430 000 machines vendues en quatre jours (139 millions de dollars, soit 875 millions de francs !). Les derniers chiffres font état de 514 000 unités en deux semaines, avec une moyenne de trois jeux vendus par console. Le record absolu ! Sega espère désormais arriver à 1,5 million d'unités pour Noël. Pour comparaison, la PS avait atteint 500 000 unités en quatre mois et la N64, en deux mois. On comprend pourquoi Sega a retrouvé le sourire. Le jour de la sortie, Sonic a encaissé 98 millions de dollars en 24 heures (environ 620 millions de francs) soit trois fois la recette de "Star Wars - Phantom Menace" (le précédent record dans le marché du divertissement). Les analystes financiers de Wall Street prévoient une progression des parts de marché de Sega aux Etats-Unis d'environ 15 à 20%. Il est vrai qu'avec la Saturn, il ne restait plus grand-chose.

■ **ZIP DRIVE.** Sega ■ enfin montré la première photo de la future extension de la DC, utilisant la technologie Zip de Iomega (cartouches de 100 Mo). Prévu pour le premier trimestre 2000, l'objet servira à stocker ses e-mails et le fruit des surfs sur le Net. Il se branchera sur le port modem (hmm...), mais disposera d'une sortie pass-through pour connecter le modem de la console, ainsi que de ports USB. Enfin, aucun câble d'alimentation supplémentaire ne sera nécessaire. Seul le prix n'a pas encore été communiqué.



HIT PARADE

■ **TOP AU JAPON.** Période du 6 au 12 septembre.

Les sorties du mois

- 1 World Soccer Winning Eleven (PS) : 77 000
- 2 Beatmania 4th MIX (PS) : 130 000
- 3 Nobunaga no Yabo (PS) : 43 000
- 4 Wild Arms 2nd Ignition (PS) : 40 500
- 5 Getta Robot (PS) : 23 000

Les vieux de la vieille

- 1 Smash Brothers (N64) : 1,1 million (+ 13 000)
- 2 Duel Monsters ■ (GB) : 757 000 (+ 17 000)
- 3 Powerfull Prokyaku (PS) : 665 000 (+ 18 600)
- 4 Minano Golf (PS) : 660 000 (+ 22 000)
- Pokémon Stadium (N64) : 580 000 (+ 8 000)

SPECIFICATIONS

CPU : 16 bits

Mémoire : 16 ko Ram

Affichage : TFT LCD 2,6 pouces

Résolution : 160 x 152

Palette : 146 couleurs parmi 4096

Link : câble ou radio (rayon 60m)

Alimentation : R6 x 2 + lithium

Autonomie : 40 heures (avec piles alcalines)

Média : cartouche (4, 8, 16 Mb)

Poids : 145g

Prix de la machine : 550 francs

Prix des jeux : n'excède pas 250 F

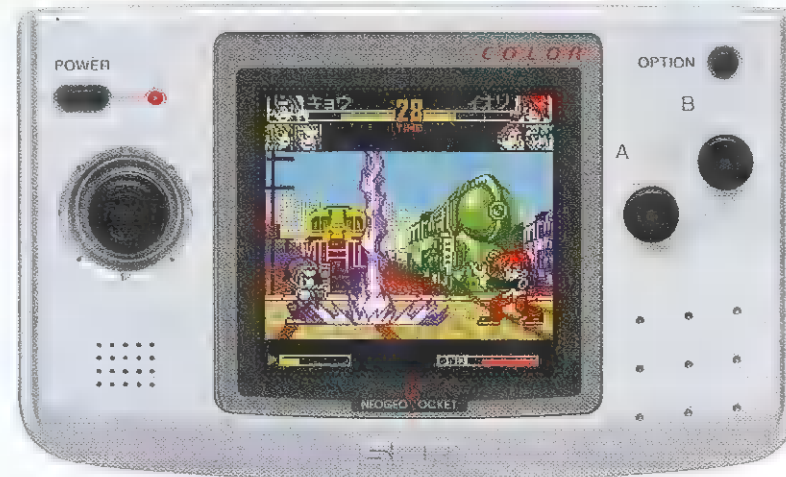
Elle est arrivée !

Les Japonais l'ont déjà tous adoptée... La Neo Geo Pocket Color n'a pas fini de faire parler d'elle. Alors que SNK a présenté une nouvelle version de son bébé au Tokyo Game Show, la NGPC commence à faire des vagues en France.

L a petite merveille de SNK est enfin arrivée en distribution officielle en France. Elle s'est faite très discrète à sa sortie, et le bouche à oreille ■ suffi pour en faire le petit chouchou des joueurs avertis. Elle est à présent disponible dans de nombreux points de vente, pour le plus grand bonheur de tous. Elle n'est pas encore assez répandue pour faire de l'ombre à la Game Boy, mais cela ne saurait tarder. Avec une finition impressionnante, des jeux d'une qualité époustouflante, un prix à peine supérieur et, surtout, une compatibilité annoncée avec la Dreamcast, la Neo Geo Pocket Color devrait s'imposer naturellement.

Par rapport à la Game Boy ?

La première différence visible avec la Game Boy Color est la taille et l'orientation : légèrement plus petite, la NGPC se tient horizontalement, permettant une prise en main moins spartiate. L'écran est de meilleure qualité, même s'il n'est pas rétro-éclairé. A la place de la croix de



direction, on trouve une commande à microswitchs d'une précision exemplaire, qui épouse parfaitement le pouce gauche. Pour les jeux de baston, c'est l'idéal.

Une pile au lithium est nécessaire pour alimenter les fonctions annexes comme l'horloge, le calendrier et... l'horoscope. Enfin, la NGPC permet le jeu en link via un câble.

La seule véritable lacune technique est le processeur sonore, équivalent à celui de la Game Boy. Mais bon, c'est une goutte d'eau par rapport à l'océan de qualités de la machine. Signalons également que la NGPC est disponible en plusieurs coloris. Pour l'instant, les plus répandues sont l'antracite et le transparent, mais, à voir les modèles japonais, nous devrions avoir prochainement des couleurs plus chatoyantes.

Du côté des jeux

La force d'une console, c'est avant tout les jeux disponibles. Cela reste valable pour une portable, et la NGPC n'est pas mal lotie dans ce domaine : SNK a d'ores et déjà

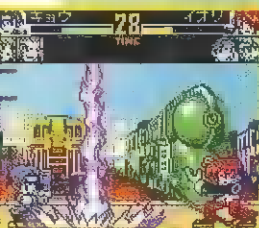
converti la plupart de ses hits, comme les inévitables Fatal Fury, King of Fighters R2, Samourai Shodown 2 et Metal Slug 1st Mission, et de nombreux éditeurs tiers ont annoncé des titres. Parmi eux, citons Taito, qui a déjà adapté son hit Puzzle Bobble ; Capcom a aussi l'intention de porter SNK VS Capcom, sans compter l'adaptation prochaine de Sonic. Même Coolboarders est prévu. Ajoutez à cela la compatibilité avec les anciens jeux en noir et blanc, et vous obtenez une logithèque conséquente. A noter que la majorité des jeux contiennent une pile de sauvegarde.

L'autre gros avantage de la NGPC est de ne pas appartenir à l'un des trois grands constructeurs du moment : Nintendo, Sony ou Sega. Ce qui laisse donc la possibilité à tous de développer dessus. De plus, la gamme d'accessoires dévoilée au Tokyo Game Show suggère un avenir radieux pour la NGPC. Cette fois-ci, la Gameboy Color a vraiment trouvé un challenger de taille - petit, mais costaud.

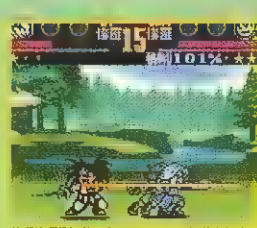
LA BASTON

KING OF FIGHTERS R2

KoF R2 est sorti à l'origine sur la version noir et blanc de la NGP. Colorisé pour la NGPC, c'est donc le même jeu miniature de King of Fighters sur Neo Geo et bornes d'arcade, avec des combats en équipes de trois. Les persos les plus connus de la saga sont bien évidemment présents, comme Kyo, Iori, Mai, Joe Higashi et les autres. Le jeu est . Les coups spéciaux sortent facilement et le système des Furies est très bien converti.



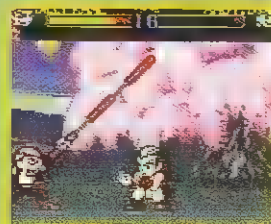
SAMOURAI SHODOWN 2



En matière de baston armée, ce titre est sûrement le meilleur, toutes portables confondues. Il a su garder la finesse de son grand frère sur console de salon. Les subtilités des modes et les coups spéciaux ont été conservés. Environ 14 persos sont disponibles, et un système de cartes à collectionner rallonge considérablement sa durée de vie. Bref, un titre indispensable.

FATAL FURY : FIRST CONTACT

Une console SNK n'en serait pas une sans Fatal Fury. Retrouvez donc Terry et dix de ses potes dans ce jeu de baston qu'on ne présente plus. Comparativement, il est légèrement moins bien réussi que Samourai Shodown 2 et King of Fighters R2. Même s'il est aussi joli, il est moins accrocheur, et les combats sont moins péchus. Ce qui ne l'empêche pas d'être aussi un excellent titre.



LE S

POCKE
COLOR

Ce jeu de te
dans l'esprit
sur Snes, av
immédiate e

on s'amuse
les pouces f
rapidement,
exactement

LES I

NEO MY
NEO CHI
COLOR
NEO DR

Si vous adore
sous et n'ave
d'engraisser
jeux sont fait
besoin de m
Les crédits s
pouvez en m
(déterminant
gagner, en au
combinaison
d'appuyer su

LES I

PUZZLE

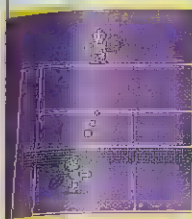
Qui ne conna
consoles exist
nom de Bust-
dans la peau
Bobble. Vous
placée en bas
couleur. Quar
moins deux b
ça éclate. Au



LE SPORT !!

POCKET TENNIS COLOR

Ce jeu de tennis s'approche dans l'esprit de Super Tennis sur Snes, avec une jouabilité immédiate et des persos



mignons. Pas de surprises dans les commandes, la prise en main est facile, même si le jeu contre la console est assez balèze.

C'est bien fait, et on s'amuse vite. En revanche, les pouces fatiguent rapidement, car placer la balle exactement où l'on veut

demande un peu de maîtrise. Bref, Pocket Tennis Color est excellent dans son genre.

NEO TURF MASTERS

Ce jeu de golf ne manque pas de qualités. Les commandes sont très simples, ce qui permet de se plonger dedans rapidement. En fait, seul le choix du bon club demande un peu de connaissance...

Dans les championnats, vous commencez par des parcours classiques pour finir par des terrains complètement fous. Pour les réussir, il faudra appuyer sur les boutons au bon

moment. Un petit jeu sympa, mais pas indispensable, par rapport aux autres bombes disponibles.

NEOGEO CUP 98+

Un jeu de foot sur une console portable, cela paraît loufoque, car l'écran est bien trop petit pour afficher tous les détails requis. Pourtant, ce titre s'en sort plutôt bien grâce à l'écran à matrice active de la console. Les personnages sont assez gros, mais la prise en main est plus délicate que pour les autres titres de la gamme sports. A réserver uniquement aux fous de foot.

LES BIZARRERIES

NEO MYSTERY BONUS NEO CHERRY MASTER COLOR

Si vous adorez les machines à sous et n'avez pas envie d'engraisser les casinos, ces jeux sont faits pour vous. Plus besoin de mettre des pièces. Les crédits sont illimités, vous pouvez en miser jusqu'à huit (déterminant vos chances de gagner, en augmentant les combinaisons possibles) avant d'appuyer sur le bouton de

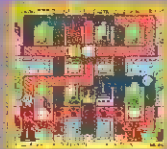
lancement, en espérant obtenir le jackpot. Bref, pour s'abrutir l'esprit, c'est idéal. Chaque titre propose en fait un jeu légèrement différent, sur ce même principe. Uniquement si vous avez des sous à dépenser.

CRUSH ROLLER

Adapté d'un très, très, très vieux jeu d'arcade de l'époque de Pac-Man, Crush Roller fait un grand retour sur la NGPC. Le but est de repeindre toutes les routes de la zone, sans se

faire toucher par les petits monstres aux alentours. Bien sûr, ils ne se gênent pas pour laisser des traces de pas dégoûtants sur leur passage,

vous obligeant à repasser derrière. Amusant pour les vieux de la vieille, il n'est pas franchement passionnant pour la plupart des joueurs d'aujourd'hui.



LES INDISPENSABLES !!!

PUZZLE BOBBLE

Qui ne connaît pas ce jeu décliné sur toutes les consoles existantes ? Connu en France sous le nom de Bust-a-Move 2, Puzzle Bobble vous met dans la peau des petits dragons de Bubble Bobble. Vous commandez une flèche orientable, placée en bas de l'écran, qui tire des bulles de couleur. Quand vous tirez sur un groupe d'au moins deux bulles attachées de même couleur, ça éclate. Au programme de cette version,



99 tableaux en mode solo, la possibilité de jouer en duel contre la console, et, bien sûr, un mode 2 joueurs en link. On confond parfois les différents roses, mais le jeu a gardé sa fraîcheur. C'est un must !

METAL SLUG : 1ST MISSION

Si vous ne connaissez pas cet excellent jeu d'action, c'est l'occasion de combler cette lacune ! Vous incarnez un soldat intrépide qui doit dégommer tout ce qui bouge à l'écran, un peu comme dans Contra. Vous disposez de sept armes différentes, sans compter les tanks à conduire. Sur NGPC, l'esprit et le plaisir du jeu sont restés intacts. C'est speed, rapide, beau et passionnant.

De plus, quelques introductions aux niveaux, comme le saut en parachute, donnent un aspect moins linéaire. Metal Slug : 1st Mission est déjà devenu un classique. Bref, c'est un jeu à acheter absolument.



SONIC ADVENTURE

(Dreamcast) 379 F

Prix TTC valable jusqu'au 30/11/99 hors frais d'expédition

BOX MAN

www.boxman.fr

www.boxman.fr

Plus de musique pour plus de monde

RÉCLAME

■ **PHILO.** Pour contrer l'arrivée de la DC, Sony met le paquet en matière de publicité. Voici les affiches de la campagne Playstation, très portée sur la philosophie dans l'ensemble.

A côté du cartésien "Je joue, donc je suis" du spot télé, on retrouve Nietzsche et des tendances sectaires et tribales. Une belle preuve de créativité, avec une campagne qui s'éloigne de l'humour des campagnes précédentes. Attention, les légendes des photos ne sont pas les vraies !



Nietzsche : "deviens ce que tu es".



Les Inconnus : "c'est ton destaing".



Ron Hubbard : "la Playstation nous sauvera de ce monde".



Le Panda : "je me suis rasé ce matin".

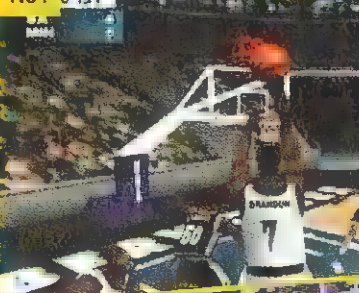
NBA LIVE 2000



Voici la toute-nouvelle mouture de NBA Live, qui sortira en fin d'année. Au programme des jouissances : des statistiques encore plus précises et des options toujours plus complètes. Les paramètres sont innombrables et il est possible de gérer tous les aspects de son équipe. Les plus grosses pointures de la NBA sont présentes : Michael Jordan a chaussé ses baskets géantes pour l'occasion... pour le plus grand plaisir des amoureux de coups d'éclat sur le parquet. L'animation est sans faille et les tactiques directement utilisables sur

le terrain. Les passes s'enchaînent à un rythme d'enfer : les tirs à trois points fusent de tous les côtés. Bref, le spectacle s'annonce total. Boom Shakalaka !

N64



PS

PS



N64



SNOW SURFERS

Cool pas cool

Alors que l'hiver approche à grandes enjambées, Coolboarders (testé en import dans C+93) arrive sur Dreamcast. Oups, pardon, je voulais dire : "Snow Surfers arrive sur Dreamcast". Car Sony, après avoir remercié UEP Systems, ■ déposé le nom du jeu. Coolboarders est désormais réservé à la Playstation ; sur DC, ce sera Snow Surfers. Parmi les nouveautés de cette version officielle : l'apparition d'un nouveau perso. Il s'appelle Jimmy et il bénéficie bien sûr de sponsors tel que Salomon et Bonfire. Une bonne initiative (pas les sponsors, le perso), qui rend le jeu plus réaliste et tout aussi fun. Ceux qui reviennent de Terre Adélie pourront se faire une idée avec les quelques superbes

photos du jeu. Test ultime et dévastateur le mois prochain, dans Consoles+... de glisse !



REPLAY

F1



Micro Sys en direction de l'Europe sur Dream

F1



READY 2

Ma

Alors que l'hiver approche à grandes enjambées, Coolboarders (testé en import dans C+93) arrive sur Dreamcast. Oups, pardon, je voulais dire : "Snow Surfers arrive sur Dreamcast". Car Sony, après avoir remercié UEP Systems, ■ déposé le nom du jeu. Coolboarders est désormais réservé à la Playstation ; sur DC, ce sera Snow Surfers. Parmi les nouveautés de cette version officielle : l'apparition d'un nouveau perso. Il s'appelle Jimmy et il bénéficie bien sûr de sponsors tel que Salomon et Bonfire. Une bonne initiative (pas les sponsors, le perso), qui rend le jeu plus réaliste et tout aussi fun. Ceux qui reviennent de Terre Adélie pourront se faire une idée avec les quelques superbes

VIC

Dans le monde de la vidéo, il en faut pour faire briser le nouveau vol sur les trois du marché, i douze voitures nouvelles an options inédites. Ajout de spéciaux plus

F1 WORLD GP

A lors que le deuxième volet de ce jeu de Formule 1, signé Video System, pointe son capot en direction de la Nintendo 64, le titre s'apprête à débarquer sur Dreamcast. On y voit pas beaucoup de

changements. Pour le plus grand plaisir des joueurs, plein de vues différentes seront disponibles. Semblant être au-dessus de la voiture, façon Ridge Racer, subjective depuis le cockpit, ou encore, du dessus du casque (!). Avec Monaco GP, la baston risque d'être chaude.



READY 2 RUMBLE

Marrons chauds



A lors que la version Dreamcast a rencontré un succès foudroyant grâce à un bouche-à-oreille impressionnant, le jeu de boxe délinquant de Midway s'apprête à investir les autres consoles du marché. La PS et la N64 auront aussi droit à leur Ready 2 Rumble. Malgré la puissance beaucoup plus limitée de ces machines, ce titre n'a pas perdu de son humour. Mieux, on retrouve le jeu original, mais avec plus de pixels, et un peu

moins d'effets. Mais l'essentiel est là. Les mimiques, la voix de Michael Buffer, les visages qui se

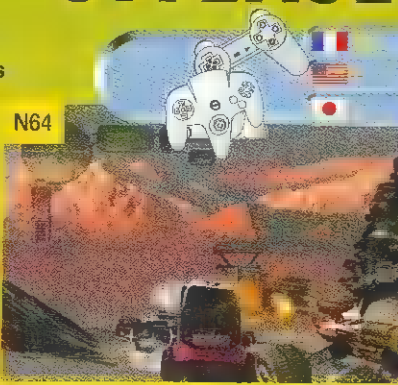
marquent, les provocations... On attend avec impatience les versions testables.



VIGILANTE 8 : 2ND OFFENSE

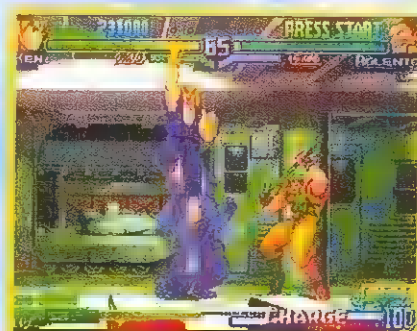
D ifficile de trouver un titre plus affligeant... Un chiffre ne suffisait pas, il en fallait un autre derrière pour faire branché. Dans ce nouveau volet, qui sera décliné sur les trois consoles de salon du marché, il y aura plus de douze voitures différentes, des nouveaux angles de caméra, des options inédites et des armes neuves. Ajoutez à cela des effets spéciaux plus travaillés, comme

le brouillard, les phares et la fumée des explosions, et vous obtenez un cocktail explosif. La musique sera toujours aussi funky, avec des accents seventies très poussés.



SYSTEME D

■ **STREET FIGHTER.** Virgin l'a officiellement annoncé : le fabuleux jeu de baston 2D Street Fighter Alpha 3 sur Dreamcast verra le jour en France au mois de décembre ! Cette version est la plus fidèle à la version arcade, qui a fait la joie de tous les belliqueux des salles. Un peu de patience.



■ **I LOVE MY GAME BOY.** C'est au tour de Bigben de sortir sa suite d'accessoires pour la portable de Nintendo. Trois modèles existent actuellement, en plusieurs couleurs. La version compatible avec les Game Boy Color et Pocket propose, pour moins de 100 francs, une alimentation secteur, une loupe éclairante et une sacoche. Ensuite, chaque modèle a aussi droit à un pack dédié, équipé d'une batterie rechargeable, pour 30 francs supplémentaires.

■ **AR SUR 9000.** Les nouvelles Playstation n'ont plus de port I/O et ne peuvent donc plus accueillir d'Action Replay. Les petits malins de chez UVGA préparent en ce moment un autre type d'Action Replay pour contrer cette lacune : l'objet s'enfichera dans le port de la carte-mémoire, et s'appellera le GameWiz 9000. Il coûtera environ 30 dollars aux Etats-Unis moins de 200 francs). On attend de voir.

■ **TONY HAWK 2.** A peine quelques mois après la sortie de Tony Hawk's Pro Skater, voilà que Neversoft travaille déjà à sa suite pour la Playstation 2. Des rumeurs courent aussi sur la réalisation de Spiderman sur cette même future plate-forme. Que des bonnes surprises.

SALUT KAGO

■ **BRONZAGE.** Une société nipponne, exploitant le manque d'ensoleillement dû à l'entassement des immeubles, a sorti un système de réflexion de la lumière solaire. On peut ainsi bénéficier d'un ensoleillement quasi naturel durant la journée. Le tout repose sur un mécanisme de miroirs qui se tournent automatiquement vers le soleil.

■ **DDR.** Le 27 septembre se déroulait le tournoi national de Dance Dance Revolution. Les éliminatoires ont eu lieu à travers tout l'Archipel dans les salles partenaires. La finale s'est déroulée à Tokyo et regroupait une centaine de finalistes. Parmi eux, on trouvait une petite fille de 7 ans ! Il y avait deux catégories : solo et couple. Les joueurs étaient notés sur leurs performances techniques et artistiques ! Le délire, quoi...



■ **MP3.** Sony vient de dévoiler sa réponse au MP3 : un baladeur utilisant son média de stockage, le Memory Stick, et une méthode de compression sécurisée maison. Pour l'occasion, le japonais a dévoilé une version 64 Mo du Memory Stick.



■ **COUP DE MAÎTRE.** C'est finalement Sega que l'Éducation nationale japonaise a choisi dans le cadre de son programme d'enseignement on-line. À l'aide de la DC, on pourra s'instruire ou consulter les diverses bases de données mises à la disposition des collégiens et lycéens par le Ministère. Côté ordinateur, c'est IBM qui l'a emporté.

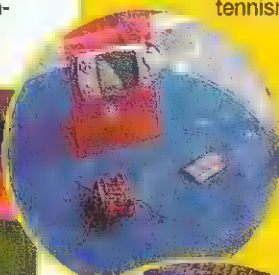
LA WONDERSWAN EN FORME

Extensions Wonderswan

Au Tokyo Game Show, la Wonderswan a fait preuve d'un sacré dynamisme : on a pu découvrir des tas d'extensions folles ouvrant par moments des voies intéressantes.



WS Ne-Xia : c'est la réponse de Bandai au Pocket Camera de Nintendo. On pourra s'échanger des fichiers via le module infrarouge et Internet.



WonderBorg : Non, les Borg de "Star Trek" ne viennent pas envahir la Terre. Derrière ce nom de tennisman se cache un système pour contrôler par liaison infrarouge un mini-robot à partir de sa WS. Mieux : on peut même programmer la petite bête.

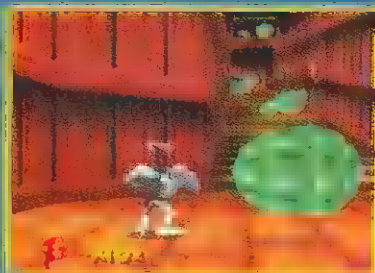


WonderWave : ce module infrarouge permettra de communiquer avec la PS via le PocketStation. En prévision, un Gundam et une espèce de Digimon exploitant ce système, qui sortiront en décembre au Japon. Bandai travaille déjà sur des titres PS2 compatibles avec cette nouvelle extension.

EARTHWORM JIM 3D



Les héros de Dave Perry sont de retour sur N64 et tout en 3D libre, dans la grande tradition de Mario 64. Le ver de terre dispose toujours d'un laser et peut fouetter avec sa tête. On retrouve les délires habituels sur les vaches et un monde complètement loufoque. Reste à savoir si le jeu sera aussi dur que les versions 2D, notamment à cause de la gestion de la caméra, qui semble hasardeuse.



TOP DES LECTEURS

Touche pas à mon Top !

Toujours pas de grande surprise ce mois-ci. Les Must Wanted et les Tops sont toujours les gros titres : FFVIII et Zelda. En revanche, on assiste enfin à l'entrée de quelques jeux Dreamcast dans le Top. Outre Blue Stinger, Soulcalibur devrait bientôt recueillir vos suffrages. Enfin, les Flops n'ont pas beaucoup bougé depuis le mois dernier. Seul petit changement : on trouve en cinquième position, 1080° Snowboarding, Dreams, G.A.S.P!!!, Men in Black et Spice World ex-aequo. Pour voter, c'est très simple : tapez sur votre minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min).

TOP

Zelda 64 (Nintendo 64)
Metal Gear Solid (Playstation)
Driver (Playstation)
Blue Stinger (Dreamcast)
Fifa 99 (Playstation)

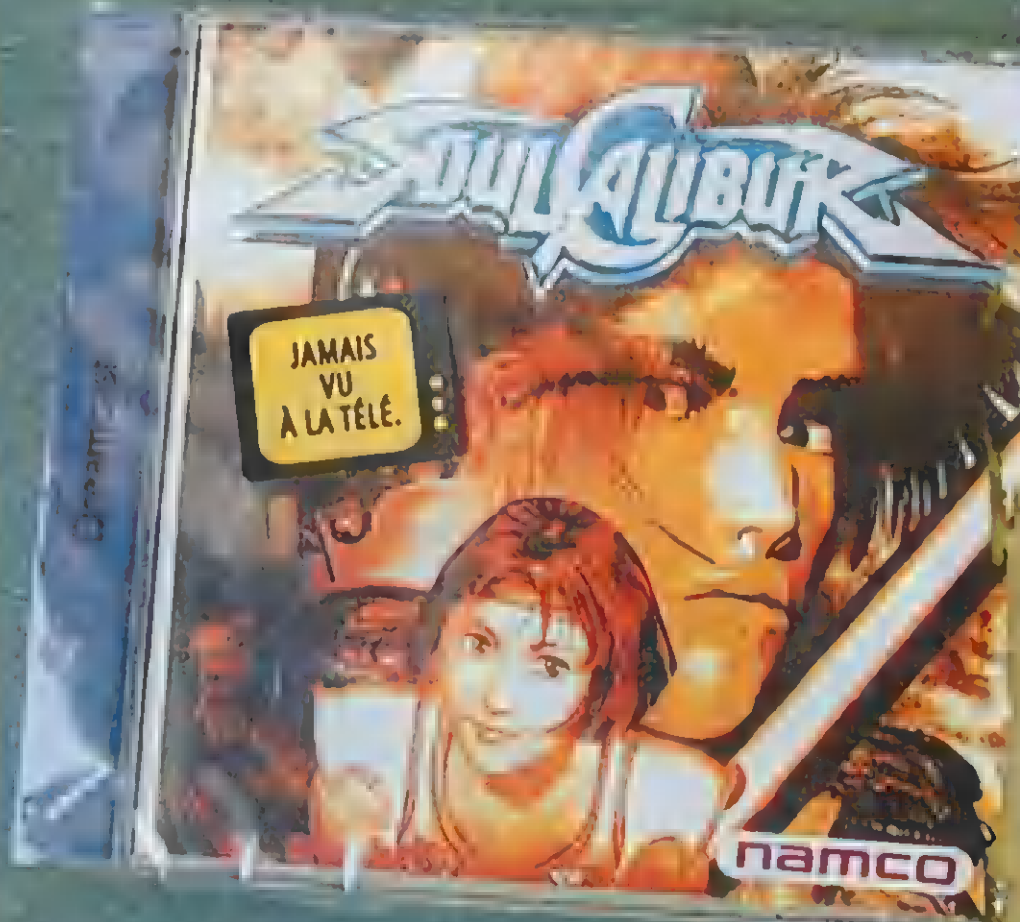
FLOP

Zelda 64 (Nintendo 64)
Asterix (Playstation)
Gran Turismo (Playstation)
Tomb Raider 3 (Playstation)
C'est la bagarre pour cette place

MOST WANTED

Final Fantasy VIII (Playstation)
Perfect Dark (Nintendo 64)
Metal Gear Solid Integral (Playstation)
Wipeout 3 (Playstation)
Soulcalibur (Dreamcast)

SOUL CALIBUR



Mettons nous bien d'accord :

On n'a pas fait

une 128-Bit pour rigoler



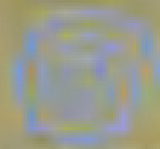
SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça

Le jeu vidéo le plus spectaculaire de l'année 1997. Soul Calibur est un jeu de combat en 3D qui vous permet de vivre une expérience unique. Le jeu est disponible sur Dreamcast et PlayStation.

Le jeu vidéo le plus spectaculaire de l'année 1997. Soul Calibur est un jeu de combat en 3D qui vous permet de vivre une expérience unique. Le jeu est disponible sur Dreamcast et PlayStation.

Le jeu vidéo le plus spectaculaire de l'année 1997. Soul Calibur est un jeu de combat en 3D qui vous permet de vivre une expérience unique. Le jeu est disponible sur Dreamcast et PlayStation.

Le jeu vidéo le plus spectaculaire de l'année 1997. Soul Calibur est un jeu de combat en 3D qui vous permet de vivre une expérience unique. Le jeu est disponible sur Dreamcast et PlayStation.



Dreamcast

SEGA

SUNSOFT

■ **BLASTER MASTER, BLASTIN AGAIN.** Comme son nom l'indique, le but du jeu sera de tout détruire. Aux commandes d'un tank, la tâche sera plutôt aisée. Armé d'un gros gun, vous pourrez sortir de temps en temps du véhicule et la caméra sera placée derrière le tank. C'est sur Playstation et c'est prévu pour début 2000.

■ **MAPPET MONSTERS CRIMSON EYES.** Le nom japonais de ce titre est Kukuro Seatoro... Dans ce RPG en 3D isométrique, vous pourrez élever des petits monstres, comme dans Pokémon. La sortie est prévue pour la fin de l'année sur Playstation.



■ **YEHYEH TENNIS.** Le règne de Smash Court Tennis sur PS touchera peut-être à sa fin dès Noël... Orienté arcade, instinctif, maniable, et rempli d'humour, avec des terrains farfelus, YehYeh Tennis joue dans le même court (ouarf). 26 joueurs et 33 surfaces différentes seront disponibles.

■ **FUTSALL SOCCER MADNESS.** Les jeux de foot délirants ne sont pas courants. Voilà que Sunsoft nous propose sa vision des choses. On pourra jouer jusqu'à huit en même temps (avec deux multitaps). Les terrains sont exotiques, et on nous promet déjà 25 équipes et 125 joueurs différents. Toxic en bave déjà. Prévu sur Playstation pour mars 2000.

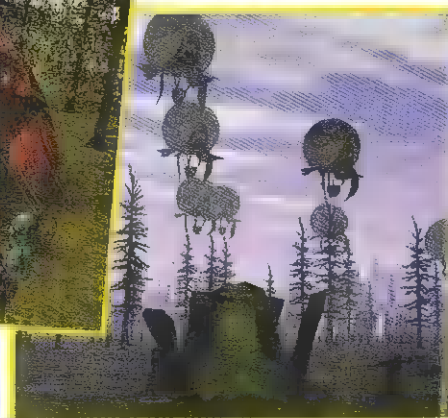
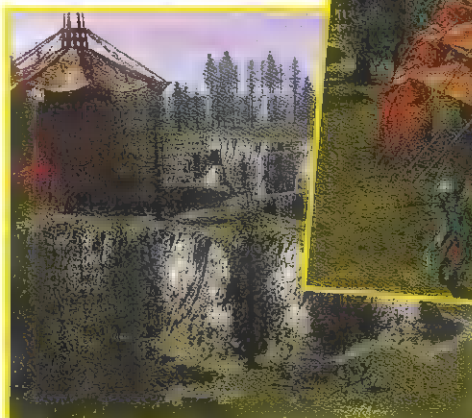
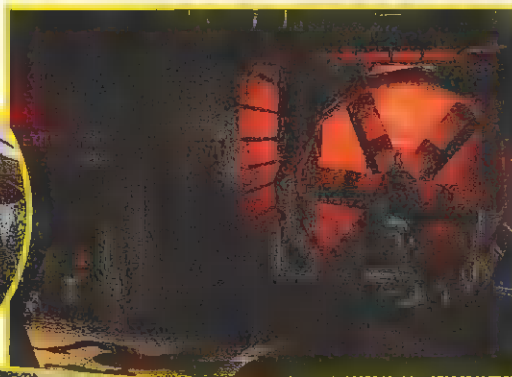
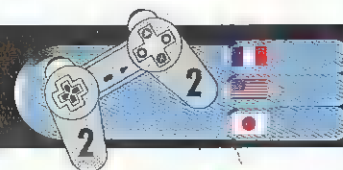


ODDWORLD : MUNCH ODYSSEE

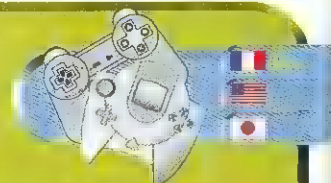
Salut, suis-moi...

La suite de l'Odyssée d'Abe sera jouable sur Playstation 2 ! Munch sera le prochain héros de la série, après le passage héroïque d'Abe. Il ressemble à Abe et combat le même ennemi. Malgré toute l'affection que l'on portait à Abe, on s'attachera très vite à Munch. Avec la puissance de la machine, le jeu sera

bien-sûr en 3D temps réel et, comme en témoignent les photos, les images sont superbes. De plus, l'intelligence artificielle sera très subtile, si l'on en croit Lorne Lanning, l'initiateur de la série. On ne sait pas grand-chose pour l'instant, et on vous laisse admirer les photos. Hé, Switch, ta mâchoire va se décrocher...



FIGHTING FORCE 2



N

Le jeu Fighting Force 2 est une suite à la série Fighting Force. Le jeu est développé par Sunsoft et édité par Sunsoft. Le jeu est disponible sur Playstation 2. Le jeu est prévu pour la fin de l'année 2000.

Le jeu est développé par Sunsoft et édité par Sunsoft. Le jeu est disponible sur Playstation 2. Le jeu est prévu pour la fin de l'année 2000.

Le jeu est développé par Sunsoft et édité par Sunsoft. Le jeu est disponible sur Playstation 2. Le jeu est prévu pour la fin de l'année 2000.





APRÈS UNE BATAILLE NAVALE dans le living,
et une prise d'assaut **dans la cuisine,**
VOUS allez avoir besoin d'un coup de main...



TOY COMMANDER : le parfait jeu D'INTÉRIEUR

Attention à ne pas réveiller l'enfant qui sommeille en vous.
 Il faut être une petite de nuit pour vous attendre à ce que
 dans votre salon ou un hélicoptère dans votre chambre et vous faire
 par une peluche déchirée. www.dreamcast.com **SEGA**



Dreamcast
 Jusqu'à 6 milliards de joueurs

HARDWARE

■ **WILL PC.** Panasonic a inauguré une méthode inédite pour promouvoir la sortie de son nouvel ordinateur, le Will PC : le numéro 1 mondial de l'électronique ■ signé des accords avec des géants nippons comme Toyota, Asahi (bière), etc. pour inclure le nom de son micro dans un série de produits de consommation.



■ **LOCATION.** la chaîne Tatsuya propose au Japon une offre qu'on ne peut pas refuser : la Dreamcast en location avec cinq jeux durant une semaine. Il faut dire que Tatsuya s'y connaît en la matière : il est déjà le spécialiste de la location de CD et de vidéo au pays du Soleil-Levant.

■ **ACCESSOIRES V-RALLY 2.**

Infogrames s'apprête à lancer sa gamme d'accessoires à l'effigie de V-Rally 2. Sont prévus : un pad Dual Shock à 99 francs ; un pad sensible aux mouvements de la main, à 279 francs ; un volant analogique à 349 francs ; et une carte-mémoire en forme de... Peugeot 206 !

■ **BODY VIBRATOR.** Voici la dernière nouveauté amusante en matière de home-cinema : le Body Vibrator est un haut-parleur sur lequel on s'assoit ! Caché sous le canapé, il réagit au son balancé par les enceintes et vibre plus ou moins fort. Effets défrisant assurés ! C'est fait par Advance Tech et GMD, et ça coûte 480 francs la paire. Bonne nouvelle : c'est disponible en France !

DONKEY KONG 64

La planète des singes



Donkey Kong et ses potes sont de retour, et dans une vraie suite, pas dans un jeu de course à la Mario Kart. Après Mario et Banjo, apprêtez-vous à accueillir la prochaine plate-forme atomique sur N64 !

L'armée des douze singes

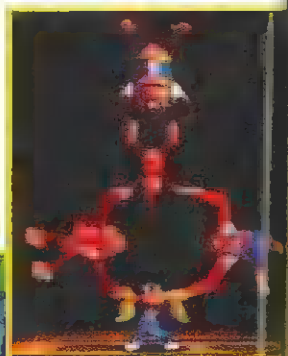
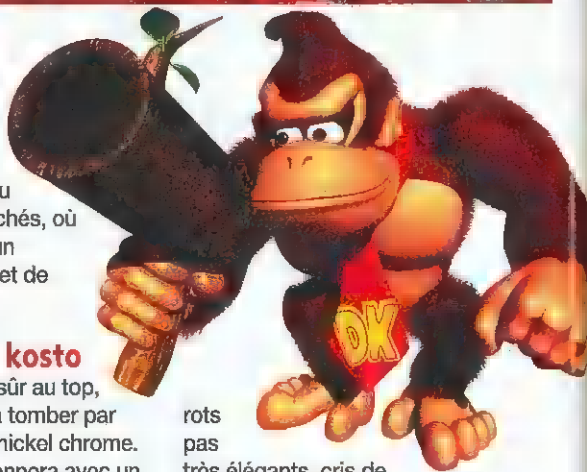
Le jeu sera donc un jeu de plates-formes en 3D libre, dans la tradition de Mario 64. Donkey sera accompagné de plein de potes, que vous dirigerez en alternance selon le niveau joué. Chaque lascar a ses petites particularités, qui l'aideront dans ses escapades. L'un pourra gonfler et flotter comme un ballon, une autre pourra balancer ses longs bras pour faire l'hélicoptère et envoyer bouler les adversaires ou, encore, être plus rapide que l'éclair. Chaque perso aura droit à une arme de jet. Diddy sera équipé d'un gros gun à oranges. Tiny balancera des

plumes avec une arbalète. Ce choix rend le jeu très varié et réserve un lot de surprises. Comme les anciens épisodes, le jeu regorge de niveaux cachés, où vous pourrez récolter un maximum de bananes et de babioles en tout genre.

Rikiki, maousse kosto

La réalisation est bien sûr au top, avec des graphismes à tomber par terre et une animation nickel chrome. D'ailleurs, le jeu fonctionnera avec un Ram Pak de nouvelle génération. Vous pourrez choisir l'option en début de jeu. Pour la petite histoire, la cartouche sera sûrement jaune. L'humour, sera omniprésent : petits cris de kung-fu,

rots pas très élégants, cris de guerre... Essayez de ne pas rire en regardant l'intro, rythmée par le rap des gorilles... Le challenge est dur. Rendez-vous le mois prochain pour découvrir ce titre incontournable.



**SNOW
surfers**



VOUS ALLEZ en faire

UNE DRÔLE

DE FIGURE.



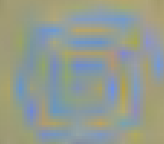
SNOW SURFERS : bien plus que des sensations.

... bien les fixateurs de ta planche en ancre dans le sol pour

... un maximum de points. Un conseil : maitrise ton corps.

www.sega.com/euro.com

SEGA



Dreamcast

... la console de la nouvelle génération.

VIDÉO ET BD

■ **ON NE JOUE PLUS.** La K7 de "Small Soldier" est en vente depuis quelques semaines maintenant. ■ les adaptations sur Playstation et Game Boy n'avaient pas marqué les esprits, le film de Joe Dante, à qui l'on doit, entre autres, Gremlins, grouille d'effets spéciaux et devrait vous faire passer de bons moments. Distribué par Universal, 150 francs environ.

■ **MÉTABARONS VI.** La caste des Métabarons s'enrichit d'un sixième tome : "Doña Vicenta Gabriella de Rokha l'Aïeule" (!). Un conseil : relisez les cinq premiers volumes avant de vous lancer dans la lecture de ce nouvel opus. L'histoire est loin d'être simple. Les Humanoïdes associés, 80 francs environ.

■ **STAR WARS VERSION BD.** La BD suit pas à pas l'histoire du film et les dessins sont, la plupart du temps, fidèles à l'œuvre de George Lucas. Dommage que la BD ne reprenne pas le bouquin de Terry Brooks (éditions Presses de la cité), qui comporte des passages inédits très intéressants. Editions Delcourt, 50 francs environ.

■ **GORN, SUITE ET FIN.** "Mon amour, un soir", huitième volume de la série, clôt de manière remarquable l'épopée fantastique du chevalier Gorn. Tiburce Oger, qui signe chaque mois un dessin dans le

courrier de Bomboy, nous offre ici l'œuvre la plus aboutie de la collection. Un plaisir tant pour les yeux (jamais couleurs n'auront été aussi merveilleuses) que pour le cœur : Gorn rejoint sa bien-aimée de manière dramatique. Que de chemin parcouru depuis le premier album en 1992 ! Vent d'Ouest, 48 pages, 70 francs environ.



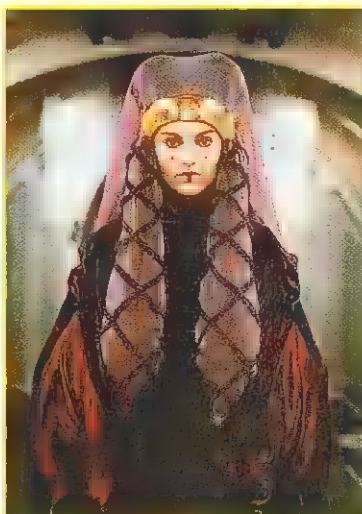
STAR WARS EPISODE 1 - LA MENACE FANTÔME

Pas clair, le côté obscur !

Sorti sur les écrans depuis le 13 octobre, le tout nouveau "Star Wars" fait beaucoup parler de lui. Outre le fait que le film accumule les dollars comme jamais auparavant, nombreux sont ceux qui ont été déçus ! Les fans de la première heure ont maintenant 20 ans de plus qu'à l'époque... La Force est-elle toujours en nous ?

Nostalgie

Quand le générique commence et que le thème principal se fait entendre, on se croirait revenir en 1978, lors de la première apparition en France de Star Wars : "Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...". Alors, les



frissons commencent à envahir notre corps et la chair de poule à recouvrir notre peau. Enfin, 16 ans après la sortie du "Retour du Jedi", nous allons enfin découvrir un nouvel épisode de "Star Wars". Bizarrement, George Lucas n'a pas souhaité filmer la suite de la première trilogie. Au contraire, la "Menace fantôme" constitue le premier épisode de la série, l'épisode 1. Tous les protagonistes n'existent pas



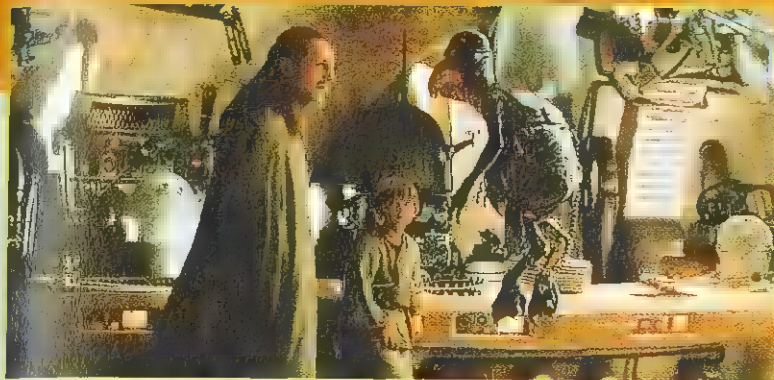
encore ou tout du moins, pas sous leur forme habituelle : Dark Vador n'est encore qu'un enfant, 6PO n'est encore pas complètement achevé, Luke Skywalker, Ian Solo, la Princesse Lea, Chewie et autres Lando Calrissian ne sont pas encore nés ! Mais, déjà, l'instant de quelques secondes, on aperçoit Jabbal le Hutt et l'empereur Dark Vicious. Yoda siège déjà au conseil des Jedi et Ben Obi-Wan Kenobi n'est qu'un adolescent.

L'avènement du Jedi

C'est d'ailleurs sur Obi-Wan que s'ouvre le film. Accompagné de Qui-Gon Jinn, son mentor, les deux chevaliers Jedi sont envoyés sur l'un des vaisseaux de la Fédération pour tenter de mettre fin à un conflit. Rapidement, nos héros se retrouvent pris dans un piège, dont seuls deux Jedi peuvent en réchapper ! Dès lors, tout s'enchaîne rapidement : de la planète Naboo à Taooïne en passant par Coruscant, la cité des Jedi, entre des courses de pod et des affrontements entre droïdes de la Fédération et défenseurs de la



liberté, le spe
de souffler un
envoûter par
spéciaux, plu
Tout au long
et Qui-Gon J
ren
pers
la reine
Dark Maul
américaine)
Skywalker, fu
Vader pour le
planète Taooi
Luke Skywalk
première fois
dans l'épisode
Nouvel Espoir
croisent le che
destin sera à t
L'enfant à l'int
rêve que d'esp
surdoué de m
créateur de 6P
que la Force h
à l'arracher à
et l'emmène d
Jedi, dont Yod
conseil qui dé
de Jedi ou nor



liberté, le spectateur n'a pas le temps de souffler une seconde. On se laisse envôter par la magie des effets spéciaux, plus nombreux que jamais. Tout au long de leur périple, Obi-Wan et Qui-Gon Jinn vont être amenés à rencontrer divers personnages : Jar Jar Binks, la reine Amidala, 6PO, R2D2, Dark Maul (Darth Maul en version américaine) et, bien entendu, Anakin Skywalker, futur Dark Vader (Darth Vader pour les Ricains). C'est sur la planète Taooïne, celle-là même où Luke Skywalker rencontre pour la première fois Obi-Wan et Ian Solo dans l'épisode 4 ("Star Wars : un Nouvel Espoir"), que les deux Jedi croisent le chemin d'Anakin, dont le destin sera à tout jamais changé. L'enfant à l'intelligence rare qui ne rêve que d'espace est aussi un surdoué de mécanique : il est le créateur de 6PO. Qui-Gon, persuadé que la Force habite l'enfant, parvient à l'arracher à sa condition d'esclave et l'emmène devant le conseil des Jedi, dont Yoda fait partie. C'est le conseil qui décidera de sa formation de Jedi ou non...

Avis Niico : oui, mais...

Si la réalisation technique de ce "Star Wars" est irréprochable, il est dommage de constater que le scénario est vide et qu'il manque cruellement de profondeur. Lucas se contente de poser les bases de son histoire, sans vraiment rentrer dans les détails. Il est aussi malheureux de rencontrer des personnages comme Jar Jar Binks. Ce Gungan, une espèce sous-marine vivant sur la planète Naboo, banni par son peuple, joue le rôle du bouffon, comme dans

la plupart des films américains. Il est stupide, parle d'une manière encore plus absurde, et ses étourderies parviennent à sortir à de nombreuses reprises les Jedi de situations difficiles ! Un comble ! Il semblerait que Lucas ait voulu faire plaisir aux enfants en faisant intervenir ce personnage débile. C'est la deuxième fois que Lucas nous joue le tour, après les Ewoks, gentils nounours de la planète Endor dans "le Retour du Jedi". Espérons que le prochain épisode, prévu pour 2002, corrigera le tir. A ce sujet, Lucas reste comme toujours très vague, mais a laissé échapper que l'épisode 2 nous fera découvrir Bobba Fett, le fameux mercenaire. Ce n'est, paraît-il, que dans le troisième épisode, prévu en 2005, qu'Anakin se tournera du côté obscur de la Force. D'ici là, profitez du spectacle.



TOUTES LES PHOTOS SONT CRÉDITÉES
LUCASFILMS LTD & TM / TOUTS DROITS RÉSERVÉS.

À VENIR...

■ **HALF-LIFE.** De source non officielle, Half-life, le hit sur PC, devrait être porté sur Dreamcast. Aucune date n'a pour l'instant été avancée, mais on sait quand même que la version Sega proposera une option multijoueur en ligne. Sera-t-il possible de faire PC contre console sur Internet ?

■ **NAMCO 64.** Cette conversion sera développée par Bass Media et contiendra tous ses hits des années 80 : Pac-Man, Dig-Dug, Mrs Pac-Man, Galaga, Galaxian, Pole Position... Le tout tiendra sur une cartouche de 4 Mo et sera vendu à un prix très abordable au Japon.

■ **SHADOWMAN 2.** Acclaim USA vient de confirmer qu'il développait la suite de Shadowman sur N64. Le jeu pourrait même être porté sur Dolphin.

■ **LE DIABLE SUR N64.** Blizzard Entertainment vient d'annoncer la future conversion de Diablo 2 sur Nintendo 64. Lorsque l'on sait que la version PC, pourtant prévue depuis des lustres, n'a pas encore vu le jour, on se demande si ce n'est pas sur Dolphin que ce titre sortira...

■ **NEO GEO.** Des rumeurs folles courent à toute vitesse ! Après l'annonce en fanfare de la Game Boy Advance (une portable 32 bits), on n'en finit plus de chuchoter à propos d'une Neo Geo Pocket 32 bits. Pour l'instant, rien n'est confirmé, rien n'est annoncé. On est impatient d'en savoir plus.

■ **SPICEKEMON.** Emma Bunton, la baby blonde des Spice Girls, prêtera sa voix pour chanter la bande originale du film de Pokémon. No comment...

■ **SCULLY.** Dana quitte le FBI et les dossiers X. Gillian Anderson a en effet confirmé son intention d'aller se faire voir ailleurs, et ne tournera pas la prochaine saison. Avec les caprices de David Duchovny, la série risque bien de cesser.



MATOS

■ **MICROSOFT.** Le géant américain prévoit de fabriquer une console (projet X-Box) basée sur les technologies PC pour se lancer à son tour dans la guerre du jeu vidéo. La machine serait vendue 299 dollars ■ serait prévue pour l'automne 2000. Elle se présentera sous deux configurations : Pentium III ou Athlon. La partie graphique sera assurée par le monstre de Nvidia, le GeForce 256. Les CD de la console pourront tourner sur PC, mais pas l'inverse. Le DirectX 7 automatisera les tâches et aucune configuration style Windows ne serait nécessaire (est-ce possible ?). A ce sujet, l'OS de la machine serait WinCE 3. La plate-forme est libre de licence : pas de royalties à payer, des marques différentes et tout le monde pourra presser les CD, comme pour la 3DO. D'après la rumeur, cette console serait plus puissante que la PS2 et rivaliserait avec la Dolphin. Après avoir amusé des générations d'informaticiens avec son casse-tête Dos, Microsoft cherche à standardiser le PC ludique. Squaresoft aurait la volonté de développer sur ce support.

■ **UVGA.** Ce fabricant d'accessoires sortira aux Etats-Unis un prochain VM pour la DC qui aura une capacité de stockage 4 fois supérieure à la normale. De plus, il sera possible de le relier à un PC pour y transférer ses données, comme un Dexdrive. Par ailleurs, le fabricant prévoit aussi un petit adaptateur du nom de Dreamstation, qui permettra de connecter n'importe quel pad Playstation sur Dreamcast.

■ **ATT DREAMCAST.** Fier de son succès aux Etats-Unis, Sega prévoit l'installation d'un réseau par câble aux entre 2000 et 2001 en partenariat avec ATT. Au Japon, un test sera réalisé à Tokyo dès le mois d'octobre prochain. Enfin, Sega a annoncé une caméra CCD couleur, un micro et le DVD (compatible vidéo) pour le début 2000.

TOMB RAIDER, LA RÉVÉLATION FINALE

Le réveil de Lara

On n'arrête plus Lara ! Pour ce quatrième épisode de ses aventures, Tomb Raider ne portera pas de numéro et s'appellera sobrement "La Révélation finale". Le souci de revenir à l'esprit du premier épisode a apparemment occupé Core Design, après consultation auprès des joueurs. L'aventure se recentre donc sur l'aspect exploration de tombes, et se passera entièrement en Egypte.

C'est doux, c'est neuf ?

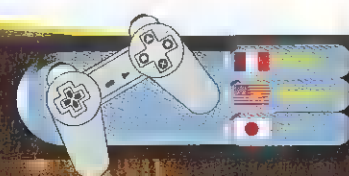
Au rayon nouveautés, Lara peut à présent grimper et glisser sur une perche.



Accrochée à une corde, elle peut se balancer. De plus, elle a passé son permis et peut conduire un side-car et une jeep... Mais la plus grande nouveauté concerne la gestion des armes : on pourra combiner plusieurs éléments, par exemple un fusil à pompe et un viseur laser pour obtenir une vue à la sniper, ou bien les jumelles et l'arbalète. L'intelligence artificielle ■ été nettement améliorée, permettant aux ennemis de vous suivre partout. Les simples obstacles ne les arrêteront pas. Enfin, le mode Entraînement ne se passe plus dans la demeure de Lara. Vous dirigerez toujours Lara en adolescente de 16 ans (mais déjà en pleines formes), affublée de deux couettes à la place de la natte, et accompagnée de Von Croy, un perso qui lui apprendra tout ce qu'elle sait aujourd'hui.

Non, lavé avec Mir Laine

Plusieurs petits détails ont été affinés. Les problèmes d'affichage 3D ont été en grande partie résolus – un exploit, quand on se souvient des abus de TRIII. Ce qui donne l'occasion d'admirer des décors très détaillés, d'un goût certain. De plus, la modélisation de Lara a été affinée,



ses formes sont plus rondes, les textures de son corps plus précises (on en déduit que Lara porte un string...). Et, enfin, cet épisode revient à la sauvegarde à volonté, comme dans TRII, et sera moins difficile que le précédent. De quoi réconcilier l'héroïne avec ses fans.



LES 24H DU MANS

Electrified se remet en route. Après M6 Turbo Racing, Motor Mash et C3 Racing, sous la houlette d'Infogrames, ce développeur anglais continue les jeux de course. Cette fois-ci, leur titre bénéficie de la licence prestigieuse du Mans. Les courses peuvent donc durer très longtemps : 12 minutes, 24 minutes, voire carrément 24 heures dans certains modes, au volant de GT1, GT2 ou de

prototypes, cela dépendra de votre forme physique. D'autre part, la météo est gérée aléatoirement durant la course, avec la nuit qui tombe progressivement. Pour l'instant, le jeu n'est fini qu'à 85%. On attend de voir le résultat.





Devant toi les années lumière

plus rondes, les
corps plus précises
Lara porte un
cet épisode revient
la volonté, comme
moins difficile que
quoi réconcilier
fans.



16 bits
Écran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, baromètre,

NEOGEO  POCKET
COLOR™
The Future Is Now®

SNK

NEOGEO POCKET et les autres marques de SNK Corporation

Tu penses qu'ils sont
tes ennemis ?

erreur...

ils sont ta force.



astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

12.232/mn

*la légende : Tamagami, Crave and their respective logos are trademarks. © Crave Entertainment. All right reserved. Crave Entertainment is a registered mark in the US & (C). Crave Entertainment Inc.
Genki is a registered trademark. Genki Co., Ltd. All right reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

e.

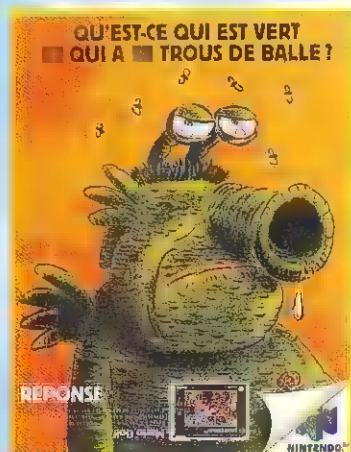


JADE COCOON

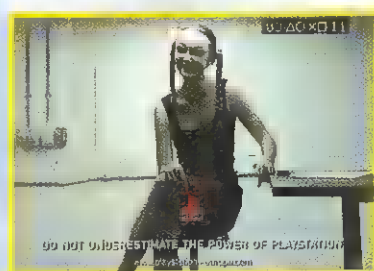
La Légende de Tamamayū

PROMOTIONS

■ **MARIO GOLF.** On salue l'humour "niiicoloïde" de la dernière pub de Nintendo pour Mario Golf. Elle est passée dans plusieurs magazines, dont C+92 page 29. On peut y lire : "Qu'est-ce qui est vert et qui a 18 trous de balle ?" ■ juste en dessous du monstre pas bô, la solution à l'envers répond : "Perdu ! C'est l'un des 6 parcours de Mario Golf. Affrontez-vous à coup de clubs jusqu'à 4 joueurs. C'est l'heure du tee sur les greens de la Nintendo® 64."

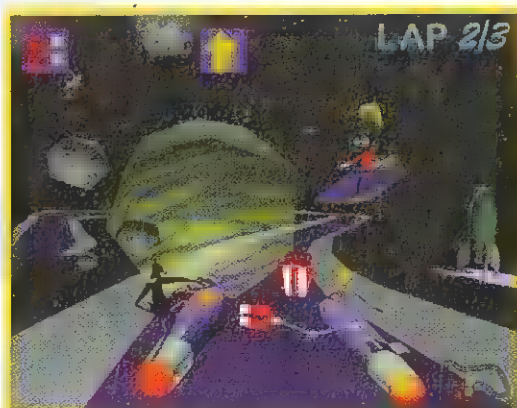


■ **PLAYSTATION.** Si vous avez zappé ces derniers temps, vous avez sûrement repéré cette nouvelle pub pour la Playstation. Une fille philosophe pendant tout le spot et finit sur la phrase qui tue : "Je joue, donc je suis." Ce film tourne le dos aux précédentes campagnes, plus humoristiques, Mais la chose la plus dérangeante est sûrement le visage très étrange de la péroreuse métaphysicienne. Rassurez-vous, ce n'est pas la nouvelle hôtesse d'accueil de Consoles+, elle n'est que le fruit d'un trucage. Et pour une fois, c'est une publicité pour la console, et non pour un jeu.

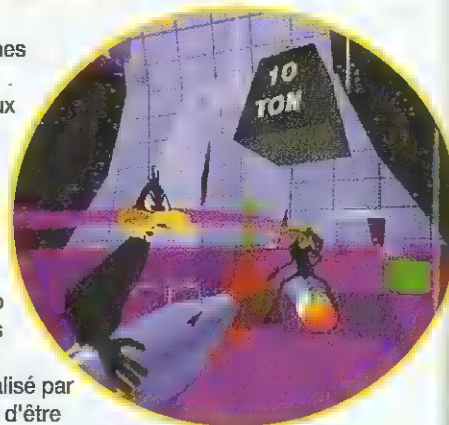


LOONEY TUNES SPACE RACE

Quoi de neuf, doc?



Les Looney Tunes envahissent le monde des jeux vidéo. Cette fois-ci, vos héros préférés, Daffy Duck, Vil Coyote, Bugs Bunny, Titi et Marvin le Martien, s'affronteront dans des courses acharnées. Chaque perso utilisera des armes et des techniques inspirées des dessins animés. C'est réalisé par Infogrames, et ça promet d'être délirant.



SPROCKET

Sprocket est un petit robot de maintenance lubré sur une roue de vélo. Il travaille dans un parc d'attractions et doit réparer les manèges en panne. Un groupe

de vandales s'est installé dans le parc, et s'amuse à mettre le bordel partout. Vous devrez donc réparer les dégâts au plus vite. Heureusement, Sprocket dispose d'un outil rebattaible : la roue sur laquelle il se déplace peut s'infléchir partout, dans tous les petits recoins et autres trous à rats inaccessibles avec des jambes normales. Le jeu est tout en 3D. Avec une vaste partie exploration, dans la



grande tradition des jeux de plates-formes sur N64. Pour finir, vous pourrez même faire un tour dans le manège que vous aurez construit vous-même.

MUSIC 2000

Tombez la...

L premier volet de ce titre avait déjà fait parler de lui. Avec Music, vous pouviez créer facilement des morceaux de techno sur Playstation, grâce à la banque de sons et de rythmes contenue sur le CD. Il fallait ensuite les marier à votre sauce sur les différentes pistes de la table de mixage virtuelle. Music 2000 conserve ce principe, mais, cette fois-ci, l'interface est beaucoup plus accessible, et la bibliothèque de sons, encore plus riche. Le jeu utilise de façon ingénieuse le Dual Shock.

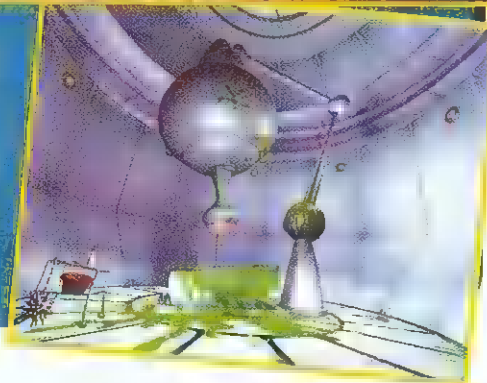
De plus, un mode vous permettra de tomber la chemise à quatre simultanément, l'un commandant, par exemple, les voix, un autre les cuivres, et les deux derniers, les percussions et les guitares.



STUPID INVADERS

Comme dans "Mars Attack", des extra-terrestres débiles, du genre aliens aliénés, décident d'envahir la Terre. Manque de chance, suite à une erreur de calcul grotesque, ils atterrissent sur une planète hostile. Les autochtones le prennent mal et décident de les capturer pour compléter la collection d'extra-

terrestres de l'infâme Dr S. Vous devrez donc aider Gorgeous, Candy, Stereo, Etne et Bud à quitter les lieux au plus vite. Mais pour y parvenir, ils devront d'abord réparer leur vaisseau qu'ils ont abandonné en piteux état. Stupid Invaders est un jeu d'aventure en 3D qui mélange habilement humour et qualité graphique étonnante. On nous promet déjà plus de 500 décors différents, et on pourra jouer le rôle de chaque héros alternativement.



THRASHER : SKATE AND DESTROY

Tranche de skate

Le célèbre magazine de skate américain ■ prêt son nom pour Skate and Destroy. Après l'excellent Tony Hawk's Skateboarding, Z-Axis ■ plutôt privilégié le côté "simulation" de son prochain jeu de l'extrême. Avec six personnages, vous pourrez glisser comme des fous sur les quinze niveaux du jeu. Les skateurs ont été modélisés, à l'aide de la motion-capture, sur des vrais pros. Ce qui donne un rendu réaliste des mouvements. Autre nouveauté, la santé de votre skateur est mesurée par une jauge de vie. Une fois celle-ci épuisée, vous êtes "mort" pour cause de blessures trop graves. Dernière petite touche d'humour : quand vous vous écrasez lamentablement sur le pavé, votre perso git comme une poupée de chiffon, tordu dans tous les sens...



FRICOTAGES

■ **ADIDAS.** Le sponsor de Prince Naseem est la marque bien connue Adidas. A l'occasion de la sortie du jeu de boxe de Codemasters portant le nom de cet illustre champion, vous verrez Adidas collé partout. Un échange de bons procédés : ils fournissent les pompes et le short, ■ on voit la marque.

■ **FERRARI.** Avec l'arrivée de la borne Ferrari en France, la marque au cheval cabré n'a pas fini de faire parler d'elle. Guillemot a signé une licence pour l'exploiter avec un volant top classe pour Playstation et PC. Enfin, Acclaim vient de confirmer un jeu de course rien qu'avec des Ferrari.



■ **BANDAI.** Le célèbre fabricant de jouets a arraché plusieurs licences intéressantes du monde des jeux vidéo. Il sortira sous peu des figurines à l'effigie des héros de Final Fantasy VIII, d'une taille de 15 cm chacune. Elles coûtent 80 francs séparément, et 230 francs par lot de 4. On a franchement aimé la finition très soignée. Vous trouverez aussi des statuettes de Lara Croft, très bien faites, dans diverses situations. Leur prix varie entre 100 et 230 francs. Une bonne nouvelle pour ceux qui veulent décorer leurs pizzas.



JAPAMANIAC

■ **HOKUTO NO KEN 2.** On vous parlait de cette série le mois dernier. Sachez que deux nouvelles cassettes vidéo viennent de sortir : les volumes 3 et 4. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

■ **TRACE SOLAIRE.** La série "BT'X" ne décolle toujours pas. Ce rejeton de "Saint-Seiya" reste plutôt insipide. Bref, rien de nouveau.



■ **SHORT PROGRAM.** Pas de doute, Mitsuru Adachi a un talent certain quand il s'agit de raconter des histoires d'amour...

■ **CAT'S EYE.** Voici déjà le sixième manga de "Cat's Eye", encore un bon gros pavé, qui se laisse lire très facilement.

■ **FUSHIGI YUGI** . Quand le treizième volume est sorti, on a cru que ce manga s'arrêterait là... Mais non ! C'est reparti pour "Un Jeu étrange". Un shojo qui se lit avec grand plaisir!



L'HISTOIRE DES 3 ADOLF

Adolf s'en va-t-en guerre

Le quatrième et dernier manga des "3 Adoif" vient de sortir. Il est difficile de vous en parler sans trahir le scénario. Ce manga se base sur une période difficile de l'Histoire, tout en restant



original. On y perçoit l'ironie du destin des personnages, quand les deux Adolf se retrouvent, bien après la fin de la seconde guerre mondiale. Adolf Kamil, s'engage dans l'armée d'Israël, alors que l'ancien SS Adolf Kaufman, après avoir été traqué comme ancien nazi, rejoint l'armée de libération de la Palestine. Une fois encore, les deux Adolf se retrouvent dans des camps opposés. Vous l'aurez compris, "l'Histoire des 3 Adolf" est un manga fantastique, une saga de l'ampleur de "Boudha" et un chef-d'œuvre d'Osamu Tezuka. à ne rater



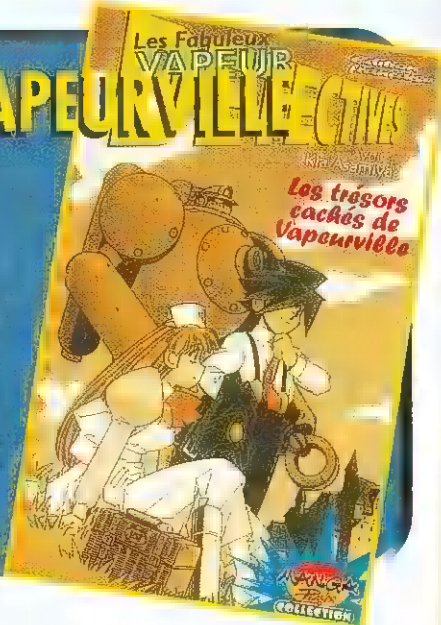
sous aucun prétexte.
Mangaka : Osamu Tezuka.
Editeur : Tonkam.

LES TRÉSORS CACHÉS DE VAPEURVILLE

Voici déjà le quatrième volet des aventures des "fabuleux détectives à vapeur", et il faut bien avouer que cette série, au premier abord sans prétention, se révèle assez attachante. Le dessin, au style assez classique mais soigné, est très agréable. Les intrigues sont bien ficelées, les personnages mignons, et on se laisse facilement captiver par leurs aventures. Cet épisode ne

déroute pas à l'esprit de la série et devrait plaire aux amateurs d'enquêtes policières à la "Conan", enrichies d'un côté rocamboliques et léger. Il est un peu étonnant de voir Kia Asamiya, à qui l'on doit "Silent Moebius", s'atteler à ce type de manga. On a du reste un peu de mal à reconnaître son style graphique. Reste un bon achat et une lecture agréable.

Mangaka: Kia Asamiya
Editou: Manga Player



WISH

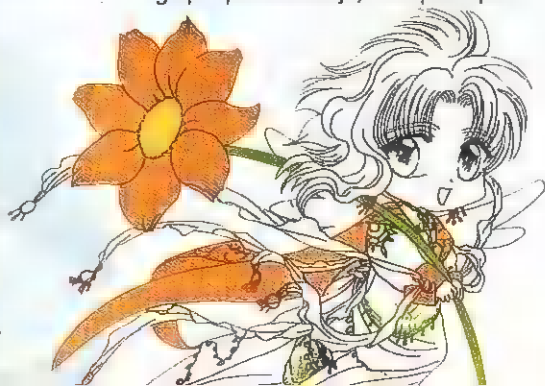
La compagnie des anges

Encore un nouveau manga de Clamp ! Décidément, il faut croire que les filles qui forment ce groupe sont très populaires. On est dans un style graphique très shojo, mais plus épuré

et plus clair que d'habitude. Par certains aspects, l'histoire fait un peu penser à "Ah, My Goddess". Ambre est un ange, qui a pour mission de retrouver Jade, l'un des quatre anges majeurs. Lors de ses investigations, elle va rencontrer Shuichiro, qui la sauve d'un méchant corbeau – il faut dire que la pauvre Ambre, le soir venu, devient toute petite (genre Gia) ! L'ange se propose d'exaucer un souhait pour le remercier, mais Shuichiro n'en ■ aucun. Ambre va donc squatter chez lui en attendant qu'il se décide. Comme toujours dans les

mangas de Clamp, un motif se répète. Là, c'est une réflexion sur la solitude : Shuichi ne désire rien de spécial, c'est la compagnie d'Ambre qui lui plaît. Un manga rafraîchissant et qui se lit facilement.

Mangaka : Clamp.
Éditeur : Tonkam.



RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS
POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux
Dreamcast, PlayStation
et Nintendo 64 contre l'achat
de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend
vos anciens jeux pour un bon d'achat valable
sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.



NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

Recycleware est la première chaîne de
magasins spécialisés dans le jeu vidéo
recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Metal Gear Solid	199 F	Syphon Filter	219 F	V-Rally 2	249 F
FIFA 99	199 F	Silent Hill	249 F	X-Files	249 F
Driver	219 F	Star Wars - Episodel	249 F	Wipe Out 3	249 F

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY	27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN	C. Ccial Beau-Sevrans - 93270 Sevran - Tél. 01 41 52 12 92
CLAYE-SOUILLY	C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 41
ÉVRY 2	C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex - Tél. 01 60 87 11 17
PARLY 2	C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65
PONTAULT-COMBAULT	C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
ROSNY 2	C. Ccial Rosny - 92110 Rosny - Tél. 01 48 12 65 47
TAVERNY	C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES	C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles - Tél. 04 38 49 91 02
LYON	C. Ccial La Part-Dieu - Nvelle Extension - 69000 Lyon - Tél. 04 72 20 38
MARSEILLE	9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28
NICE-LA TRINITÉ	C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19
THIONVILLE	C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville - Tél. 82 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

*Toujours gagnant
avec
la carte verte !*

Pour acheter
ou vendre
des jeux chez
recycle ware,
la carte verte

vous permet de gagner des bons
d'achat d'une valeur de 50 F.

- Gratuite avec le premier achat
- Elle est sans date limite de validité
- Elle est valable dans tous les recycle ware

IMPORTANT : Les bons d'achat sont valables sur tous les produits sauf sur les Consoles.

Tous les 1000 F d'achat, revente de jeux comprise, vous recevrez un Bon d'Achat de 50 F de réduction.



JAPADINGUE

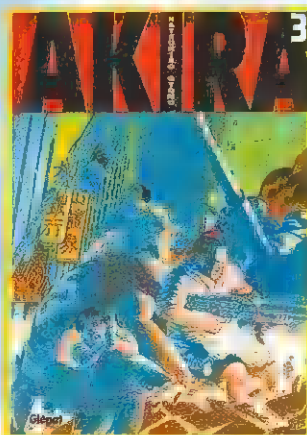
■ **TOUGH.** Un manga où ça bastonne bien, avec un humour parfois un peu glauque... Ce second volume confirme que "Tough" est une série à suivre. Vivement le troisième !

■ **RANMA 23.** Ce nouveau volume des aventures de Ranma est plutôt réussi, avec pas mal de petites histoires courtes. On revoit quelques anciens personnages...

Bref, à ne pas rater.

■ **TREFLE 3.** Cela reste toujours aussi fouillis, avec un découpage bizarre, mais il faut croire qu'on s'habitue. Je reste très mitigé sur ce manga, à réserver aux inconditionnels de Clamp.

■ **AKIRA 3.** Glénat continue de sortir tranquillement les volumes d'Akira, façon Bottin en noir et blanc. C'est toujours aussi excellent. Parfait pour les collectionneurs comme Cheub ou moi.

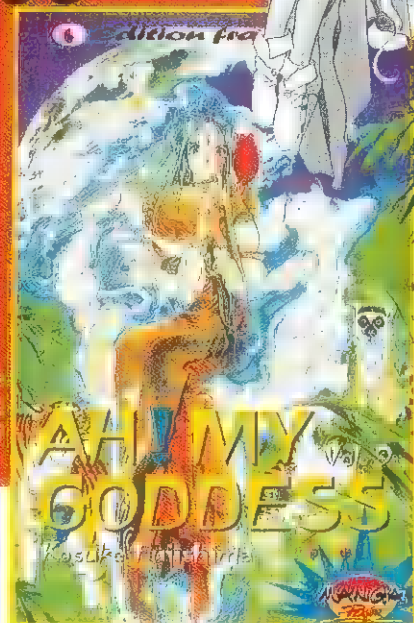


■ **VAMPIRE PRINCESS MYU.** C'est la toute première série qui est cette fois éditée. On se souvient que la seconde était sortie il y a quelques années. Pas mal, mais tout de même un peu moins bon. A voir pour les amateurs de Myu.

AH ! MY GODDESS

Déjà à peu près un an, ce manga se classe pas si mal du monde malgré ses neuf volumes. Belldandy le maître en la matière, j'ai vu qu'il est du 1 et le 2 est resté à la même place, toujours aussi amusant.

Le mélange humour-amour fonctionne toujours. Quelques passages en 3D sont tout bonnement étonnants. À ne pas rater. Mangaka : Kousuke Kojima. Éditeur : Manga Player.



YOU'RE UNDER ARREST

'cause you're the best

Dil faut croire que j'aime bien Kosuke Fujishima, car là encore, rien à dire, c'est du tout bon. Ecrire des histoires courtes est particulièrement difficile. Il faut arriver à éviter une certaine routine. On ne compte pas le nombre de mangas qui



s'essouffent ou dont l'on note une baisse de régime par moments. Ce n'est pas le cas de You're under arrest, et ce quatrième volume le confirme. C'est drôle, ça se lit facilement. Idéal pour passer un bon moment. Mangaka : Kozuke Fujishima. Éditeur : Manga Player.



Les deux belles flicardes sont toujours aussi dingues !

VIDEO GIRL



La belle Ai en couverture de ce roman.

Quand j'ai maté la couverture, je me suis dit : "chouette, un nouveau manga de Vidéo Girl"... Puis, passée la surprise, j'ai vu qu'il n'y avait que du texte sur les pages... Vous l'aurez donc compris, il ne s'agit pas d'un manga, mais d'un roman ! C'est une

première, et une initiative intéressante de la part de Tonkam, un habitué des paris risqués. J'espère qu'on verra d'autres romans traduits en français. L'histoire, illustrée par M. Katsura, est un peu à l'eau de rose, mais si vous avez aimé le manga, vous devriez accrocher. Auteur : Sukehiro Tomita. Éditeur : Tonkam.



Sniper

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS !!!

REVENDEURS : CONTACTEZ NOUS

Ce ne sont pas
des autocollants
Nos accessoires
sont décorés
par thermo-formage
à la fabrication

ATLANTIS GROUP

Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tel : 03 831 931 00 • Fax 03 831 931 51 • <http://www.sniper.fr>

NINTENDO

■ UN ALLIÉ POUR NINTENDO.

S3 vient d'entrer dans le cercle des partenaires technologiques de Nintendo et fournira un système de compression des textures placé directement sur la carte graphique de la Dolphin. Cela permettra d'éliminer les effets de flou et d'escaliers, et la répétition d'éléments du décor. Grâce au S3TC, les développeurs pourront offrir des rendus graphiques encore inégalés à ce jour. Le poids d'une image sera divisé par six (sans perte de qualité), son temps de chargement réduit, et elle utilisera moins de mémoire. IBM, Matsushita, Art-X, MoSys, S3... Nintendo sait s'entourer !

■ **FAUX POKÉMON.** Lors d'une inspection chez O'hare International aux Etats-Unis, des policiers ont mis la main sur des jouets Pokémon de contrefaçon pour un montant de 50 000 dollars. Venant du Japon, ces produits dérivés ne portaient pas la marque officielle et obligatoire Nintendo. Les douaniers attendent la visite d'un expert.

■ ÇA PLANE POUR NINTENDO.

Le Gateway est un appareil incrusté dans les fauteuils des avions et permettant aux voyageurs de s'éclater sur quelque 300 jeux Nintendo. Cette forme de divertissement opérationnelle depuis 11 ans, connaît un véritable succès. Pour éloigner toute concurrence, Nintendo vient de déposer un brevet. All Nippon Airway, Singapore Airlines, Malaysia Airlines, Air Canada et Air China proposent déjà le Gateway à leurs clients.

■ **SORTIES GAME BOY.** Le mois prochain, sur la portable de Nintendo : Mr Nutz, Ronaldo V-Soccer, Supreme Snowboarding, Worms Armageddon, Babe et Gex. La Game Boy n'a pas le temps de respirer !

■ **DOLPHIN.** Nintendo montrera le prototype en août 2000, ou peut-être en septembre, à moins que ce ne soit en octobre, bref c'est annoncé pour août !

SOUL FIGHTER

Toka bien te tenir !



Les petits Français de chez Toka continuent leur bonhomme de chemin sur Soul Fighter. Voici les dernières infos concernant ce jeu très prometteur. Trois personnages répondent à l'appel : Altus, le gros bourrin ; Sayomi, l'experte en kung-fu ; et Orion, le mage (qui ressemble à Tortue Géniale). Au service du roi de Gomar, ils vont lasser des monstres à corps perdu. On aura le choix de se battre avec une arme ou à mains nues. L'arme ne pourra être dégainée que si sa "barre d'usure" est pleine - sinon, il faudra la ranger pour la laisser "se reposer". Ce principe obligera à alterner entre les deux techniques et donnera plus de piment aux parties. De même, une barre de Combo sera à surveiller : remplie au maximum, le perso pourra lâcher

un énorme combo, ou un sort qui balayera tout à l'écran.

L'âme fatale

Fidèle à sa réputation, Toka ■ donc pondu un beat'em all pure souche. Contrairement à Legend, sur Snin et PS, le jeu est en 3D libre et ressemble, dans son principe, au Spike Out

de Sega en arcade. Les parties sont très intenses, car les monstres arrivent par paquets. Les éléments du décor sont très nombreux, mais la vitesse d'affichage reste à 60 images par seconde. On s'étonne même parfois de l'absence de ralentissement !

La version finale proposera douze niveaux divisés en cinq mondes. Soul Fighter s'inspire complètement de la culture japonaise. Les couleurs choisies sont chaudes, le genre est typiquement bridé, et, chose surprenante, le générique de fin est chanté en japonais, dans les tons de la pop locale ! En plus, le jeu sera distribué par Konami, le roi du délire nippon, dans l'archipel du Soleil-Levant. C'est du franco-japonais, la french touch à la sauce nippone, et le cocktail est détonant.



RI

E

les 1 Apr
ever Sep
chez Nin
ou de m
pas que
de sort
de plus
général
apparte
Playsta
les part
Nintendo
certaine
ordonne
général
certaine



IN EXTR

Che

Volant Fer

Le superbe vol
Guillemot, com
NegCon, est en
quelques rapid
d'ores et déjà
une réussite en
■ mis le paquet
à la prestigieuse
avec une finitio
Test complet le



RIDGE RACER 64

Enfin ! Après de longs mois d'attente, Ridge Racer revient sur la scène. Après quelques infidélités, Sega, Namco est retourné à Nintendo et a adapté son jeu de course futuriste. Bien sûr, on se pose la question : peut-on faire un jeu de course tel quel sur une console de douze ans ? La réponse est : oui, mais à condition de faire des évolutions importantes aux commandes de la PlayStation, tout en conservant les particularités des jeux de course. Seul le look des voitures est approprié à l'âge de la console. Mais, même si la qualité graphique semble à la hauteur de celle de

World Driver Championship, la version que nous avons pu voir montrait encore quelques bugs de collision et la manipulation était encore à travailler. Ce jeu, cette version datant de 1997, et des modifications importantes ont certainement été apportées depuis. On attend avec impatience d'en voir les effets, même si il faut bien l'avouer, jouer à Ridge Racer sur N64 laisse une impression assez décevante.



IN EXTREMIS

Chez Ferrari, c'est raviolis !

Volant Ferrari

Le superbe volant Ferrari de Guillemot, compatible Analog et NegCon, est enfin arrivé ! Après quelques rapides essais, on peut d'ores et déjà affirmer que c'est une réussite en la matière. Guillemot a mis le paquet pour faire honneur à la prestigieuse marque italienne, avec une finition impressionnante. Test complet le mois prochain.



Rocco et les spaghettis

Pour promouvoir Trick Style sur Dreamcast, l'éditeur vient d'engager l'acteur de films X Rocco Siffredi, qui apparaîtra (habillé ?) dans la campagne d'affichage pour le jeu. Pourquoi Rocco ? Parce que, dans Trick Style, on s'envoie en l'air dans multiples positions...

"Pour y jouer, c'est surtout une question de style", affirme le slogan de cette campagne complètement folle !

Chute des profits

En milieu de l'année fiscale, le 30 septembre 99, Nintendo accuse un profit très inférieur aux

chiffres de l'an dernier. Cette baisse s'expliquerait surtout par le cours très haut du yen et par la sortie retardée de Pokémon Gold et Silver. Espérons que cela ne handicapera pas la sortie de la Dolphin.

Promotions Konami

Pour Noël, Konami lance trois packs : Metal Gear Solid avec le guide officiel (environ 400 F) ; Metal Gear Solid, Missions spéciales avec la figurine de Solid Snake (environ 250 F) ; et Silent Hill avec le guide officiel (environ 380 F).

TDK s'initie

TDK se lance dans l'édition de jeux Playstation. Les premiers produits arriveront en automne 2000.

RATATOUILLE

■ **CONCOURS SONY.** Sony nous refait le coup du méga concours pour son jeu de foot Le Monde des Bleus. Pour y participer, il faudra former une équipe de quatre sportifs. La finale se déroulera lors d'un grand match sur la pelouse du Stade de France, avec retransmission sur écran géant. Les heureux champions gagneront un voyage autour du monde et pourront suivre plusieurs matches dans les stades les plus mythiques de la planète. Un guide et une voiture seront également mis à leur disposition pour découvrir chaque pays.

■ **CHAT FOU.** Pour la sortie de la Dreamcast en France, Mad Catz a déjà préparé ses armes. Au programme, un pad avec les boutons L et R à côté des quatre autres et un gun muni d'auto-fire (entre autres).

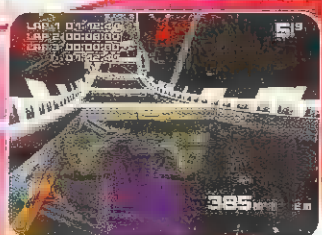
■ **Evo.** Voici un pad Playstation d'un genre très particulier. Signé Gamester, il se compose de deux parties séparées, l'une s'attachant au poignet droit et l'autre tenue dans la main gauche. La partie droite est munie de capteurs de mouvements : pour vous déplacer dans le jeu, vous bougez simplement la main. Quant à la partie gauche, elle s'occupe des boutons normaux, avec un affichage LCD. C'est curieux, bizarre et légèrement gadget (NDLR : et les gauchers, ils peuvent jouer ?). Bref, on est impatient de l'essayer.



■ **RAZMOKET.** Déjà disponible en version américaine, le jeu tiré des aventures des Razmokets arrivera en version officielle le mois prochain sur N64.

On peut incarner quatre persos au choix et jouer en quatuor.





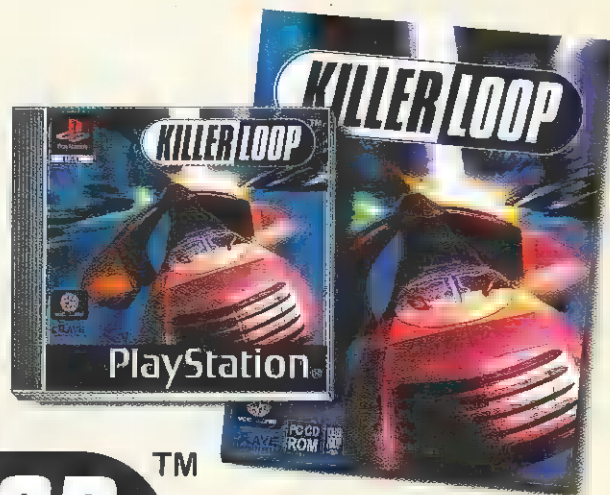
Jusqu'à 600 km/h, 2 tonnes d'acier en état d'apesanteur, des piste

astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

(C) 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark. Crave Entertainment Inc.
Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. "Playstation" and the "Playstation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

esanteur, des pistes minées, des adversaires sans foi ni loi
Si ça vous fait peur

vous pouvez jeter l'éponge...



KILLER LOOP™



CONSOLES présente

le meilleur
de la PlayStation tout en...

100% PLAYSTATION

CONSOLES SOLUCES

Par l'équipe de CONSOLES

PlayStation
7 soluces
complètes

- Soul Reaver
- Mission : Impossible
- Syphon Filter
- Silent Hill
- Jade Cocoon
- Driver
- X-Files

CONSOLES SOLUCES

Tradition
fin d'a
se bou
sortir
plus fo
Au por
console
Final F
Tarzan
Hydro
Force C
d'autre

En vente actuellement chez qui vous savez !

TEST

Traditionnellement en fin d'année, les éditeurs se bousculent pour sortir leurs titres les plus forts.

Au portillon, toutes consoles confondues : Final Fantasy VIII, Tarzan, Ronin Blade, Hydro Thunder, Jet Force Gemini et plein d'autres encore.



FINAL FANTASY VII

La grosse bombe de Square s'écrase en France. Et son onde de choc va tout balayer sur son chemin.

Final Fantasy, voilà un nom familier des possesseurs de Playstation. Le septième volet avait marqué quantité de joueurs dans le monde et popularisé un genre magique : le RPG-aventure. Deux ans après, la suite arrive sous nos latitudes avec de quoi dérouter les fans. Les héros ont changé, le design a été chamboulé, et plein de nouveautés ont été ajoutées.

Huitième saison

Avant de toutes les énumérer, attardons-nous d'abord sur ce qui a été conservé. Le principe du jeu est resté le même : vous naviguez dans de magnifiques décors en haute-résolution. La 3D est fixe,

sauf quand vous voyagez d'un village à un autre. Quand, au hasard de vos errances, vous tombez sur des ennemis restés invisibles, l'écran passe dans une phase combat en temps réel (voir encadré).

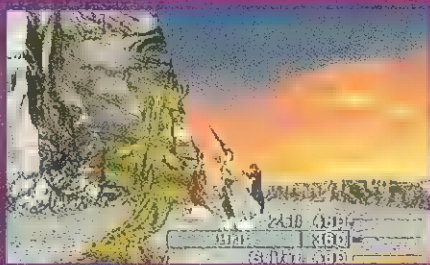
Parmi le nombre impressionnant de persos différents, vous devrez en choisir trois qui formeront votre équipe d'élite – les seuls qui auront le privilège d'apparaître pendant les scènes de combat. On retrouve également un scénario torturé, avec des terroristes sur fond de guerre, des héros charismatiques et des effets visuels éblouissants.

FX effets très spéciaux

Pour s'en prendre plein la gueule, Final Fantasy reste la référence. On voit aisément où est passée une grosse partie du budget de la production. ...

FINAL FIGHT

Comme dans les épisodes précédents, FFXIII se démarque des autres jeux d'aventure avec son système de combat en temps réel. Quand vous passez en mode Combat, une jauge indique votre tour d'action. Elle se remplit lentement et quand elle est pleine, vous pourrez choisir l'action du personnage. Il ne peut y avoir que trois persos en scène. A vous de choisir l'équipe idéale selon le choix proposé.



AVIS OUI, MAIS...

Final Fantasy VII avait sacrément aidé la Playstation à décoller au Japon. En France, Final Fantasy VIII sera comme le bouquet final de la console. Jamais on n'aurait cru cette "plaie" capable de telles prouesses. C'est des paillettes pleines les pixels... peut-être même trop ! J'ai l'impression d'être devant un film animé interactif, avec peu de choix dans les manœuvres. De plus, le système de jeu est beaucoup trop compliqué pour attirer les novices. Entre les sorts, les élémentaires, les cartes et les associations, il faut s'accrocher...

GIA

ÉLÉMENTS MON WATS

La magie de
primordiale
récupérerez
cours de l'a
pourrez les
combats. Le
dure deux f
qu'une acti
dégâts sont
dévastateur
"normaux",
montent aus
récupérant
les combats
les entreti
correctemen
fétiches.

Squ
énor
as



AVIS

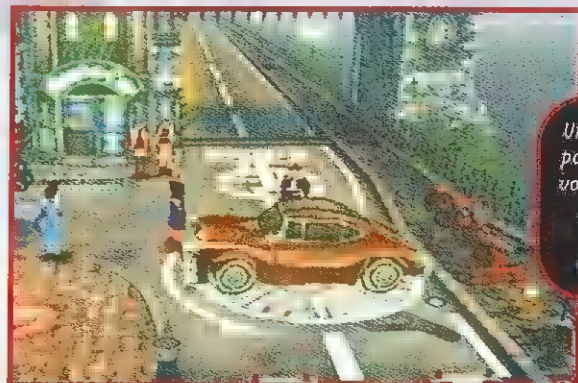
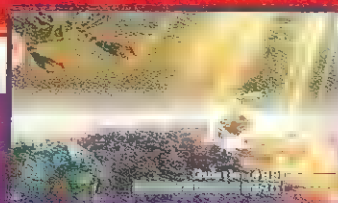
Avec F
Le jeu e



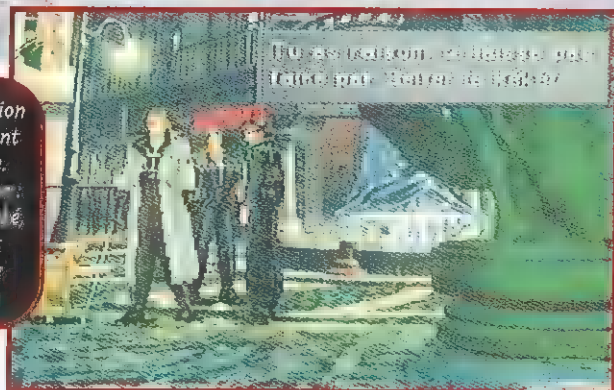
CHEUB

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER WATSON

La magie des Élémentaires est primordiale dans le jeu. Vous récupérez ces divinités au cours de l'aventure, et vous pourrez les invoquer durant les combats. Le temps d'invocation dure deux fois plus longtemps qu'une action simple, mais les dégâts sont en général dévastateurs. Comme les héros "normaux", les G-Forces montent aussi en niveau, en récupérant des "PDC" pendant les combats. Alors, sachez bien les entretenir et les associer correctement à vos héros touchés.

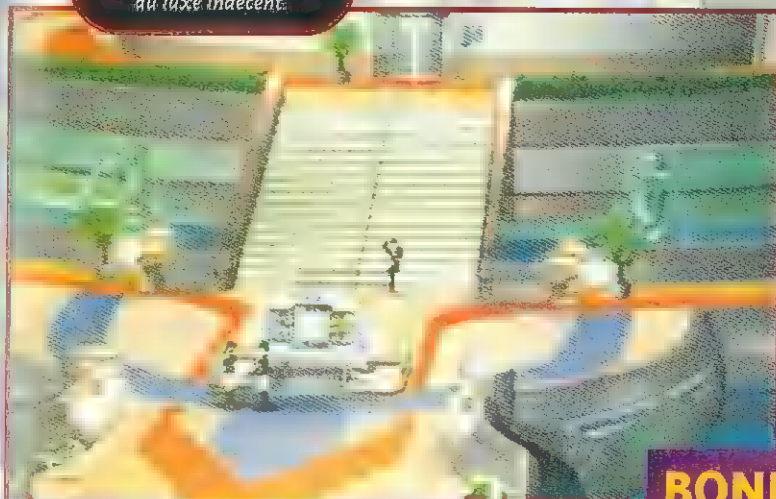


Un peu de sous pour louer une voiture ? Faites gaffe aux pannes d'essence.



La traduction est vraiment bien faite. Pour preuve : dans le jeu, le INE traite les autres de minus.

Squall est élève d'une énorme école militaire au luxe indécent.

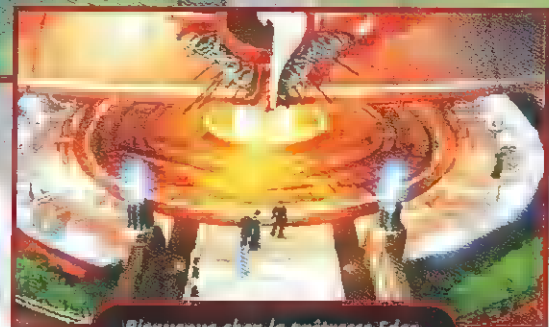


En train ou en voiture, vous allez voir du pays.



BONNETEAU

Pour gagner les items rares qui améliorent vos armes, vous devrez jouer aux cartes contre ceux qui vous défieront. Ces cartes sont disséminées un peu partout dans le jeu. Pas facile de comprendre comment on les récolte.



Bienvenue chez la prêtresse Edea.

AVIS OUI !

Avec FFXIII, Square ne faillit pas à sa réputation. Le jeu est long, beau, regorge de bonus et d'innovations (nouveau système de magie, jeu de carte, chocobos...) et l'on plonge dedans comme dans un rêve. Les créateurs ont même repris certaines idées des anciens Final (sur Super Nintendo), comme la possibilité de réaliser des Furies avec le pad. Les fans de FFXII regretteront l'aspect "dessin animé" du précédent volet, qui laisse place à un réalisme parfois saisissant. Seule ombre au tableau : la traduction. Contrairement à



CHEUB



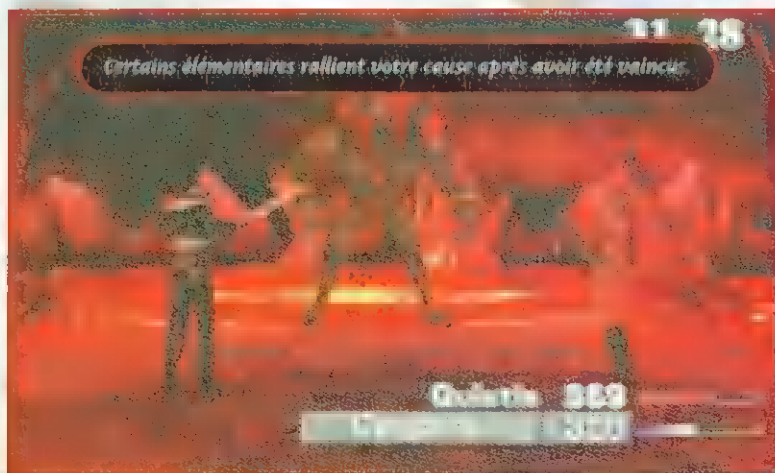
FINAL FANTASY VIII

... Les scènes cinématiques se fondent dans les scènes d'action, avec beaucoup de tact. Quand une action décisive est accomplie, la scène suivante se déroule automatiquement, en récompense de vos efforts. Les sorts élémentaires sont spectaculaires. Chaque divinité possède des attaques décoiffantes, véritable débauche d'effets spéciaux, qui feront vibrer le Dual Shock à plein régime et réveilleront tout le quartier à coups de basses effrénées.

Les musiques alternent sucreries mielleuses et rythmes endiablés. A ce propos, Squaresoft a embauché pour chanter le générique de fin, Faye Wong, une vedette que connaissent bien les fans de cinéma de Hongkong (elle a joué dans "Chungking Express").

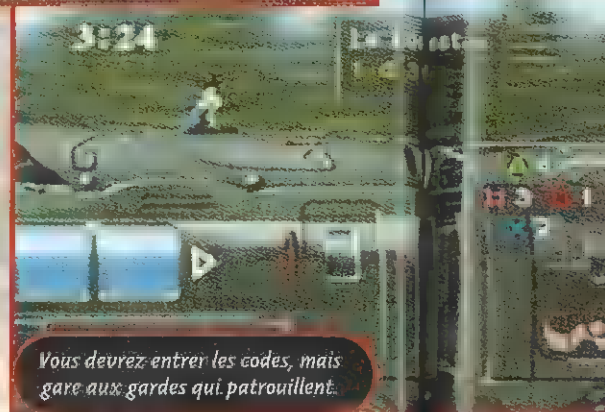
M*A*S*H*

Côté scénario, on oublie Cloud et ses amis. Vous incarnez à présent une bourrasque du nom de Squall, un bel apollon, élève d'une école militaire. ...



MAGIE, MAGIE

Le système de magie est très déroutant. D'abord, elle n'est pas mesurée à partir d'une jauge, mais avec un chiffre indiquant le nombre de sorts en stock. Ces sorts se trouvent dans des fontaines. Mieux, vous pouvez "voler" la magie de vos adversaires pendant un combat. Ainsi, vous apprenez les sortilèges en affrontant des ennemis et en choisissant l'option "voler" pendant la joute. Libre à vous ensuite de relancer votre butin tout de suite ou de le stocker. Les dégâts de chaque magie dépendent des monstres. Certains prendront plutôt le feu ou le foudre, d'autres ne supporteront pas l'eau ni le vent. Et, attention, si vous choisissez un mauvais sort, l'ennemi pourra récupérer de l'énergie.



Laguna et ses potes feront une apparition dans un monde parallèle, dans les rêves des héros initiaux.



Les "Limit Break" : chaque héros sont différents. Pour certains, suffit d'appuyer sur R pour les rendre plus dévastateurs. Pour Zell, il s'agit de combinaisons de touches.

REKKA
Trap Punch
Achille



VERA
NA



Entre les différents lieux, si vous restez sur le sentier, les monstres ne vous attaqueront pas.

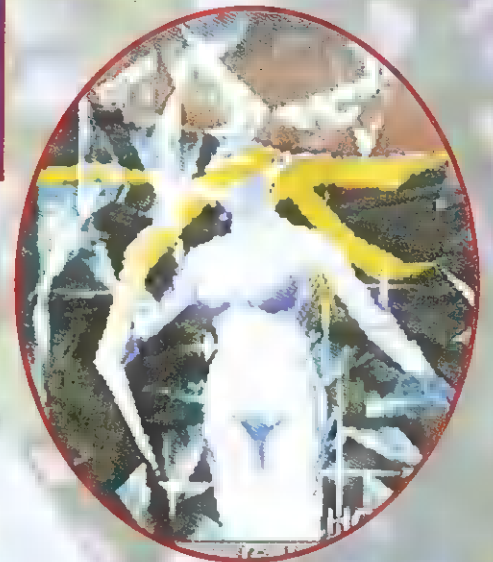
La méchante Edea convertira Seifer à sa cause, en usant de ses pouvoirs.



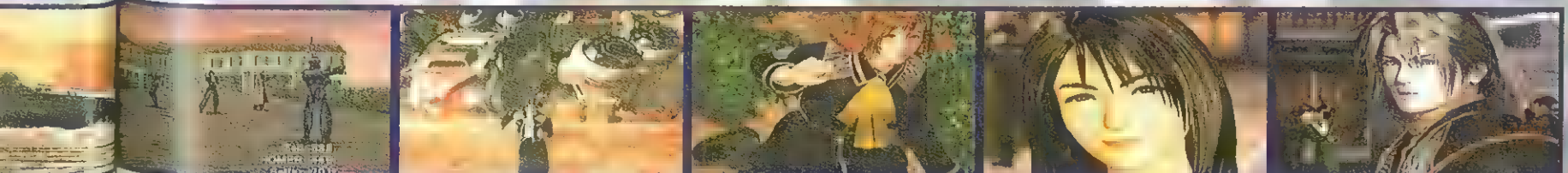
Laguna est amoureux de la demoiselle qui joue du piano.

OFFICIEL... SINON RIEN !

Final Fantasy VIII fait partie de cette nouvelle génération de jeux protégés, qui détecte et analyse votre matériel. Si votre console est trafiquée, vous ne pourrez pas démarrer le jeu correctement. Voilà, vous êtes prévenu.



magnifiques
choisies.



FINAL FANTASY VIII

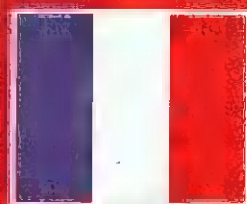
... Ses camarades de classe sont plutôt hauts en couleurs, avec le blond agressif Seifer, le maladroît Zell et la jolie Selphie. Votre instructeur, Quistis (une femme au charme discret), se chargera de vous former au dur métier de Seed (soldat d'élite). Votre solde sera votre seule source de revenus mensuels (eh non, les pièces ne se trouvent pas sur les monstres). Après un test éprouvant vos aptitudes, votre héros se trouvera mêlé à plusieurs affaires concernant des rebelles. C'est dans ces circonstances qu'il fera plus ample connaissance avec Linoa, la cheftaine des résistants.

Les feux de l'amour

Le jeu est bourré d'action, mais laisse aussi la part belle aux mélodrames entre les protagonistes. Squall, le bourreau des cœurs, tombera follement amoureux de Linoa. En même temps, Selphie et Quistis lui feront les yeux doux. Laguna, un autre personnage parallèle, sera épris d'une jolie pianiste. Fort heureusement, le public français pourra profiter au maximum de ces intrigues amoureuses, car la traduction est un vrai bijou. Les dialogues sont gratinés et ne manquent pas d'humour. Avec tous ces ingrédients, Final Fantasy VIII risque bien de faire un carton encore plus gros que l'épisode précédent. Les détracteurs seront toujours rebutés, et les passionnés tomberont à nouveau sous le charme.

DES PERSOS HUMANISÉS

La plus grosse différence visible entre FFVII et FFXIII est la taille des personnages. Dans FFVII, Cloud, Tifa et compagnie étaient du genre ratatinés, petits, avec un design enfantin. Les mains se terminaient par des gros pâtés et les visages n'avaient que des yeux. Dans FFXIII, les personnages ont une proportion plus humaine. Et ils ont enfin un nez, une bouche, des doigts et des fringues sympas. En revanche, c'est un peu pixelisé...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SCEE
- RPG-AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ÇA ROULE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK - ANALOGIQUE - POCKET STATION
- Vibrations : TELLURIQUES

PRESENTATION

Des cinématiques comme vous n'aurez plus l'occasion d'en voir sur PS.

98%

GRAPHISMES

Magnifiques décors en haute-résolution. Les persos trop pixelisés gâchent un peu...

93%

ANIMATION

Les temps de chargement des vidéos sont imperceptibles.

92%

MUSIQUE

Beaucoup plus mélodieuse et variée que dans le précédent épisode.

90%

BRUITAGES

Le gros point faible. Il n'y a pas grand-chose de ce côté-là.

82%

DUREE DE VIE

Vous en aurez pour votre argent.

92%

JOUABILITE

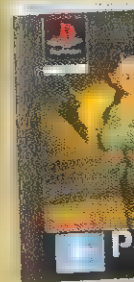
Des menus dignes d'un tableur Microsoft. Les débutants seront vite rebutés.

79%

INTERET

L'un des meilleurs RPG-aventure, alliant beauté et scénario. Les personnages ont tous un charme particulier. Incontournable.

95%



EXCL
pour
du no
Tomb
1 T-sh
OFFER

aux 20
ad

U
ON

■ PARIS et RÉGION
PARIS / REPUBLIQUE JEU
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - F
PARIS / GOBELINS
57, av. des Gobelins - 7
ASNIERES
95, av. de la Marne - 92
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
NOGENT / MARNE
42, bis, rue des Héros N
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace

■ PROVINCE
AJACCIO
5, av. Beverini - 20000
ANGERS
"Les Halles" - Rue Baudouin
ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE
Carré du Temple - Rue du

LE SPI
ULTIMA EN V

11 NOUVEAUX ULTIMA

BAYONNE - BLOIS - CHALON - FOUGERES - GUADELOUPE
MURET - NICE - NIORT - RENNES - METZ - CHAMBERY

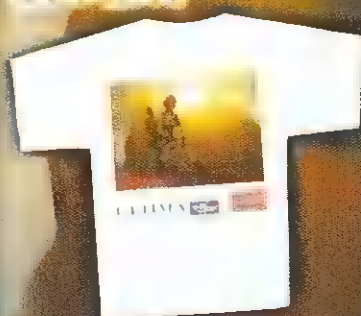


OFFRE SPÉCIALE pour les fêtes : 849 F
la PlayStation + 2 manettes + carte mémoire



TOMB RAIDER - La révélation finale
369 F

EXCLUSIF :
pour l'achat
du nouveau
Tomb Raider,
1 T-shirt collector
OFFERT*



aux 2000 premiers
acheteurs



**FIFA
2000**
249 F



FIFA 2000 est à 349 F.
Ultima te reprends FIFA 99
pour 100 F... fais le calcul !

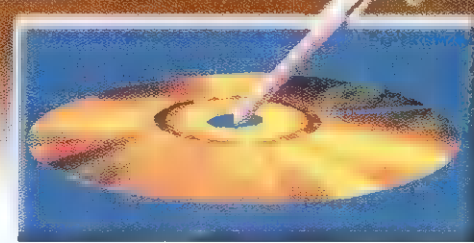


**ELLE EST DÉJÀ
DISPONIBLE**

1690 F

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS / Gobelins
57, av. des Gobelins - 75013
ASNIERES
95, av. de la Marne - 92600
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
NOGENT / MARNE
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800

PROVINCE

AJACCIO
5, av. Beverini - 20000
ANGERS
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000
ANNÉCY
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA
2, rue de la Miséricorde - 20200
NOUVEAU : BAYONNE
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700
NOUVEAU : BLOIS
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST
12, rue Louis Pasteur - 29200
CAEN
17-19, rue Arcis Caumont - 14000
CASTRES
5, rue Fuzies - 81100
NOUVEAU : CHALON/SAONE
10, rue au Change - 71100
NOUVEAU : CHAMBERY
4, rue St Antoine - 73000
CHARTRES
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE
C.Cial Belvédère Auchan - 76200
DOUAI
194, rue St Jacques - 59500

FLEURS
65, rue Domfront - 61100
NOUVEAU : FOUGERES
2, place de la République - 35300
GAP
45, bd de la Libération - 05000
NOUVEAU : GUADELOUPE
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305
LA ROCHELLE
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS
C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62800
LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE
C.Cial des Tanneurs - 59000
LORIENT
6, place des Halles St-Louis - 56100
LYON
58, cours Lafayette - 69003
NOUVEAU : METZ
Galerie parking République - 1, av. Ney - 57000
NOUVEAU : MURET
8, place de la Paix - 31600
NANCY
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000
NANTES
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NOUVEAU : NICE
93-95, rue de France - 06000
NIMES
2, rue des Grottes - 30000
NOUVEAU : NIORT
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)
PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
RENNES-CESSON
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
NOUVEAU : RENNES ALMA
C.Cial Carrefour Alma - 35000
RODEZ
6, av. Victor Hugo - 12000
ROYAN
62, bd de la République - 17200
SABLES D'OLONNE
34, rue des Halles - 85100
ST-BRIEUC-LANGUEUX
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE
3, rue de la République - 42000
ST-MALO
75 bis, bd des Talards - 35120
SOISSONS
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TROYES
70, rue Urbain 4 - 10000
VENICE
164, av. Emile Hugues - 06140
VILLEFRANCHE
11, rue des Morals - 69400
VOIRON
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.
**REVENDEURS,
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS AU :
01 34 66 97 70.**

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Ronin Blade

DES BOSS D'ENFER

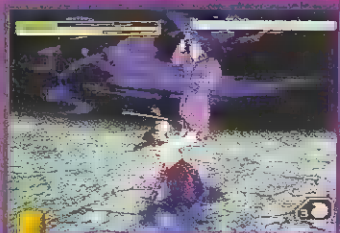
Un lot de boss bien variés, que ce soit en apparence ou en technique, vont vous donner du fil à retordre. Certains accélèrent et déclenchent des furies quand leurs points de vie se trouvent au plus bas. D'autres, une fois morts, se transforment et repartent au combat.



Ce boss est capable de lancer son ultime attaque plusieurs fois.



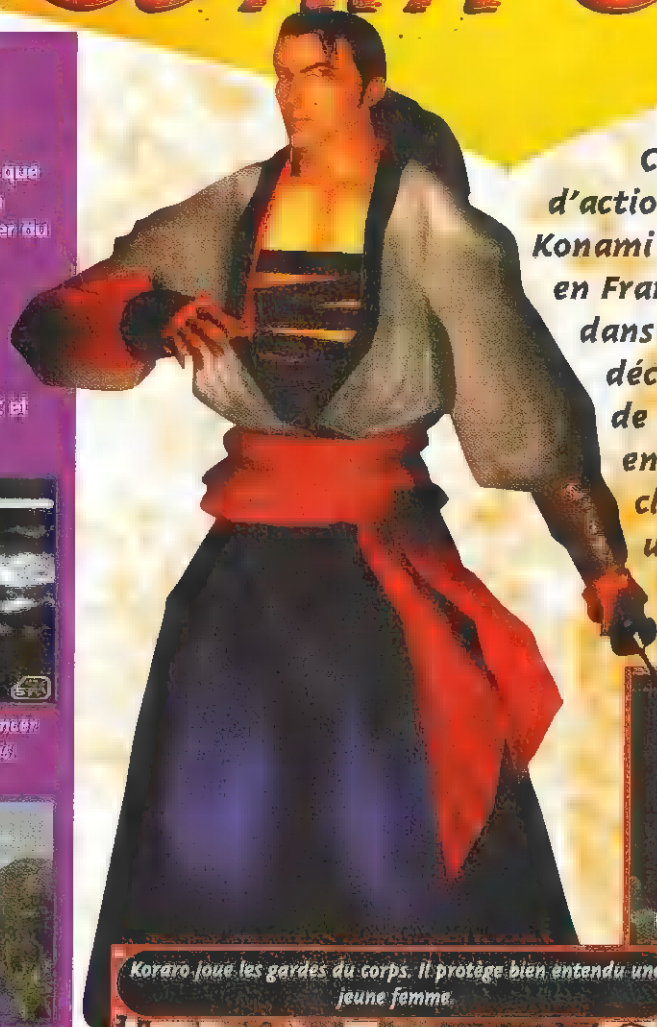
Le prêtre shintoïste représente un adversaire de taille... et de poids.



Le magicien semble vraiment plus coriace que les autres.



Le propre frère de Lin se retourne contre elle.



Ce concentré d'action signé Konami arrive enfin en France. On fonce dans le tas et on découpe à tours de bras... mais en finesse, avec classe et avec un maximum de technique.

Kotaro joue les gardes du corps. Il protège bien entendu une jeune femme.



Trois adversaires à la fois, ça fait beaucoup.



Nos deux héros, avec un exemple de traduction bidon.

Ronin Blade vous emmène dans un Japon médiéval fantastique très tourmenté. Le Seigneur de la région s'adonne à la magie la plus noire et prépare une nouvelle guerre. A vous de contrecarrer ses plans, avec l'aide de deux personnages : Kotaro le samouraï et Lin la shinobi. Chacun a ses propres missions à accomplir et ne rencontre l'autre que rarement. Du coup, le jeu se divise en deux parties, qu'il faut chacune terminer avant d'arriver à la vraie fin. Ou plutôt aux vraies fins, car le scénario en propose deux légèrement différentes, en fonction du

personnage que vous choisirez pour combattre l'ultime boss. Les personnages, bien colorés et tout en 3D, évoluent dans un paysage en 2D. Les boss, tous très originaux, ne sont pas les mêmes pour

Kotaro et Lin. Des morts-vivants pas très appétissants sont de la fête et, dans certains lieux, les ennemis se régénèrent à l'infini. Heureusement, une grande

AVIS OUI !

Ronin Blade constitue un mix parfait de jeu de baston et de RPG. Le côté RPG se révèle assez succinct, mais on évite de tourner en rond et de se prendre la tête. La partie baston est d'une richesse extraordinaire, avec une multitude de techniques, d'armes et d'adversaires. Je ne me suis pas ennuyé un seul instant dans ce jeu à l'ambiance parfaite. Les quelques petites énigmes façon RPG ajoutent encore au charme de ce titre original.

ARIOCH-NIKO

quantité o
accumulé
le choix d
modifie la
et les effe
Les mouve
Combat se
bien déco
une vérité
maniem
Combos e
s'exécute
Le sang gi
quand ça
le gore ext
atteint.

Traduct

La version
dû être une
bruitages e
de la versio
l'éditeur s'e
traduire les
traduction
langage, as
peu l'ambie
caractéristi
cependant
les petits p
musiques n
s'adaptent
la possibilité
habits des
carte dans
aide à s'orie
rencontrera
célèbre Mus

AVIS

J'avais d
jeu. La ré
pour les
tions très
ou



CIA



Un véritable duel samourais. C'est ce qui s'appelle trancher dans le IV du SAMURAI.

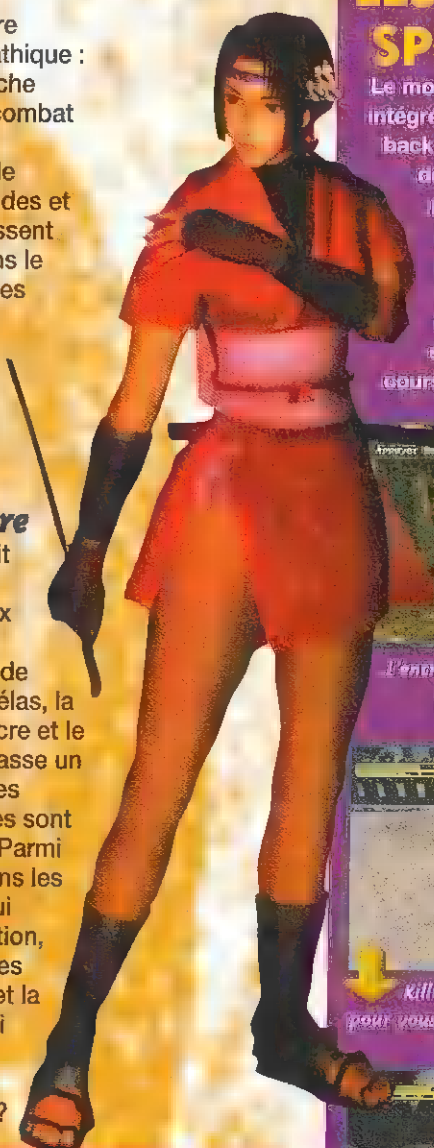
LES MODES SPÉCIAUX

Le mode Entraînement est intégré sous forme de flash-back. Il reprend un passage de l'enfance des personnages. Un kill'em all se déclenche sur la place de la ville. C'est le moment idéal pour s'entraîner aux attaques spéciales apprises au cours du jeu.

quantité d'armes peut être accumulée. Détail sympathique : le choix d'une arme blanche modifie la technique de combat et les effets spéciaux. Les mouvements en mode Combat sont rapides, fluides et bien décomposés. On ressent une véritable aisance dans le maniement des sabres. Les Combos et les Furies s'exécutent facilement. Le sang gicle beaucoup quand ça découpe, mais le gore extrême n'est pas atteint.

Traduction médiocre

La version française aurait dû être une réussite : les bruitages et cris sont ceux de la version japonaise, l'éditeur s'étant contenté de traduire les sous-titres. Hélas, la traduction est très médiocre et le langage, assez familier, casse un peu l'ambiance du jeu. Les caractéristiques des armes sont cependant bien décrites. Parmi les petits plus du jeu, citons les musiques magnifiques, qui s'adaptent toujours à l'action, la possibilité de changer les habits des personnages, et la carte dans l'inventaire, qui aide à s'orienter. Kotaro rencontrera peut-être le célèbre Musashi, qui sait ?



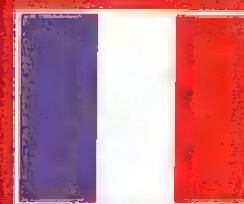
AVIS OUI !

J'avais déjà craqué pour la version japonaise du jeu. La réalisation est au top, comme chaque fois pour les jeux Konami maison, avec des animations très soignées. Quand les héros dégainent, ou quand ils se déplacent sabre au poing, c'est du grand art. Par contre, les Combos ne sont pas très variés.

J'apprécie particulièrement la musique mélangeant les sons traditionnels japonais et des rythmes plus contemporains. Même si le jeu est un peu court, il garantit quelques heures de pur bonheur. Il faut vraiment faire la fine bouche pour ne pas aimer.



GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION/RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Comme on aime : rapide et rythmée, en images de synthèse, avec tous les persos.

92%

GRAPHISMES

Les décors sont différents à chaque écran. La luminosité est excellente.

90%

ANIMATION

Fluide et stylée, surtout quand on utilise les armes blanches.

90%

MUSIQUE

Elle colle parfaitement au jeu et contribue pour beaucoup à l'ambiance.

95%

BRUITAGES

Classiques. Rien de spécial à redire.

88%

DUREE DE VIE

Trop courte, comme avec tout bon jeu... Malgré la présence des deux personnages.

88%

JOUABILITE

Il faut absolument un pad analogique pour en tirer le meilleur.

95%

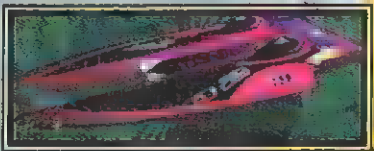
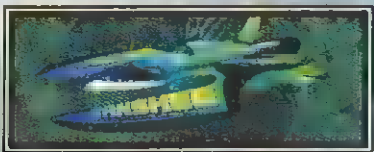
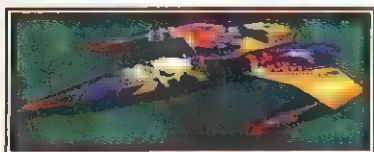
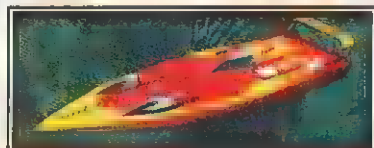
INTERET

Un grand jeu à ne louper sous aucun prétexte. L'originalité est ici d'incarner un samourai et une shinobi, personnages typiques du Japon ancien.

94%



Amateurs de sensations fortes, à vos pads... Prêts... Partez ! Adrénaline, speed et cascades à gogo, voici Hydro Thunder, une course de hors-bord endiablée et délirante. Si vous vous souvenez de Rapid Racer, vous pouvez l'oublier...



Seize bolides lancés à une vitesse hallucinante sur des cours d'eau au relief déliant... Tel est le principe d'Hydro Thunder, une sorte de Wipeout aquatique. Tout est permis : provoquer des accidents, monter sur les bords, sauter les tremplins... Une seule chose compte : la victoire. Vous commencez obligatoirement par trois courses dans la catégorie Easy. Il faut à chaque fois terminer dans les trois premiers pour être qualifié et débloquer les trois circuits Medium. Ce niveau vous impose de finir dans les deux premiers pour accéder aux trois courses Hard. Là, c'est en tête que vous devrez franchir la ligne d'arrivée avant de disputer les quatre courses Bonus... Quatre hors-bord secrets sont à découvrir, pour un total de treize bolides différents.

Boosts bleus ou rouges

Pendant les courses, vous avez la possibilité de ramasser des boosts. Il en existe deux sortes : les bleus vous donnent droit à quatre secondes de speed maximum, et les rouges vous permettent de mettre la sauce neuf secondes. Ils sont cumula-

bles et vous les utilisez quand bon vous semble – une jauge en haut de l'écran indique la quantité de boost dont vous disposez. De nombreux tremplins disposés sur les parcours vous permettent d'attraper les bonus perchés en l'air, mais ils servent aussi quelquefois à trouver des passages secrets. En effet, chaque course possède un ou plusieurs raccourcis, et la victoire n'est possible que si vous les empruntez. Beaucoup sont cachés derrière les cascades, mais d'autres sont plus difficiles à trouver, et il faut parfois naviguer sur la terre ferme pour y accéder !

Merci, la Dreamcast

Sur le plan visuel, la Dreamcast démontre à nouveau ses capacités. Chaque course est unique et se déroule dans un décor différent. Ainsi, par exemple, vous irez voguer en Grèce, dans le désert (!), dans les montagnes, au pôle Nord, à New York... Les textures sont magnifiques, fines et précises, et l'animation, fluide et rapide. Côté maniement, les trajectoires des hors-bord sont très précises, seuls les plus puissants

demandent un effort particulier. Lorsque le niveau des compétitions s'élève, les bolides gagnent en puissance et les adversaires deviennent plus hargneux. Un bon doigté et beaucoup de sang froid sont alors requis... Les bruitages sont de bonne qualité et très variés. A part le son des moteurs et des chocs avec les autres concurrents, vous aurez droit aux cris des pauvres kayakistes qui se promènent, aux hurlements des passagers des bateaux de plaisance qui feront l'erreur d'être sur votre route... Des hélicoptères, des bateaux de la police seront aussi de la partie.

Du pur bonheur !

Bref, Hydro Thunder est un titre bien ficelé, avec des graphismes superbes, des sons travaillés, une jouabilité excellente... Du pur bonheur ! Dommage que l'on ne puisse pas se passer de quelques bonus pour triompher ; un travail de mémorisation est nécessaire pour les récolter tous. Enfin, deux joueurs peuvent se mesurer l'un à l'autre, mais la qualité graphique est alors nettement inférieure : il n'y a même plus les éclaboussures derrière les bateaux.



Ces péquenauds garde-côtes vous demandent d'arrêter la course. Pauvres mecs, comme dirait Niliteo.

AVIS OUI !

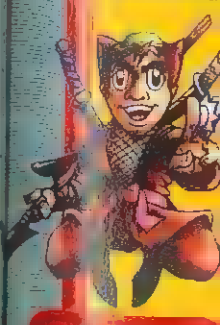
Jusqu'à aujourd'hui, aucun jeu de hors-bord n'avait réussi à me convaincre, mais, là, je dois reconnaître qu'Hydro Thunder m'a littéralement scotché. Visuellement, il est tout simplement magnifique. En plus, ça speed, c'est bourrin... Bref, j'aime ! J'ai juste été déçu par l'obligation de prendre tous les boosts et tous les passages secrets pour avoir une chance de gagner. Le niveau de difficulté des dernières courses est vraiment très élevé, mais bon, le plaisir et les sensations sont là. Alors, si vous aimez le genre, rangez Rapid Racer, c'est du pipi de chat à côté d'Hydro Thunder.



IANO

AVIS OUI !

Hydro Thunder est magnifique et autant d'



CHEUB

TOUT EST DANS LE SAUT...

Il est obligatoire d'utiliser les tremplins pour attraper certains boosts ou trouver des passages secrets. Certains vous propulsent à une altitude hallucinante, vous avez alors tout le temps d'admirer le décor...



Hop ! Un petit coup de boost, et votre hors-bord se prend pour un avion.



La course au pays des glaces permet de survoler un magnifique pagodebon.



Et si la vitesse est suffisante, le bateau va rebondir sur le pont et ramasser par la même occasion un bonus rouge.



Cette course se déroule en Grèce. Un saut impressionnant permet de contempler la ville d'Aradée.



Il va falloir traverser cette éruption volcanique, car un boost y est dissimulé... Chaud devant !



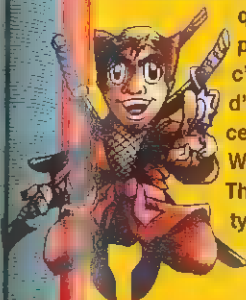
On trouve souvent des passages secrets derrière les cascades.



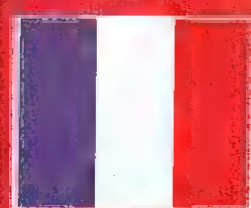
Les hors-bord les plus puissants ressemblent à des vaisseaux venus de l'espace.

AVIS OUI, MAIS...

Hydro Thunder est un jeu graphiquement magnifique, avec plus d'une douzaine de courses et autant de véhicules. Mais il lui manque un petit quelque chose qui fait qu'on n'est pas vraiment comblé. Le problème, c'est qu'il s'agit d'un jeu de salle d'arcade, sans intérêt profond. Que ceux qui s'attendent à un clone de WipEout se détrompent : Hydro Thunder ne vous propose qu'un seul type de boost, et n'a donc rien à voir avec la dizaine de bonus qui font tout l'intérêt de WipEout...



CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DE HORS-BORD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : EXCELLENTE

PRESENTATION

Pas de cinématique d'intro, mais des menus très bien faits.

84%

GRAPHISMES

De très beaux décors, pas pixelisés. Le mode 2 joueurs est moins réussi.

93%

ANIMATION

Hyper fluide, très rapide... Un vrai bonheur !

93%

MUSIQUE

Des thèmes variés, mais vraiment trop discrets : on les entend à peine...

80%

BRUITAGES

Très complets, nombreux, variés, rien n'a été oublié.

93%

DUREE DE VIE

Treize courses différentes. Les dernières vous prendront pas mal de temps.

89%

JOUABILITE

Le maniement du bolide est enfantin et la prise en main immédiate.

90%

INTERET

Un jeu hyper fun et bien bourrin. Mais devoir prendre tous les boosts et tous les passages secrets pour gagner est un peu énervant à force.

89%

BOSS
BALEZES

Que serait un jeu d'action 3D sans les boss de fin de niveau ? Un Switch sans Balistes. Un AHL sans Boom-Boom. Ceux que l'on trouve à la fin des planètes sont d'une taille phénoménale. Petite particularité : lors des affrontements, le joueur ne se déplace que de gauche à droite. Ce qui laisse plus de temps pour viser les parties... heu, sensibles des boss. Bien vu, Rare !

Après une année d'hibernation dans le vide interstellaire, Rare est de retour dans la galaxie des jeux vidéo. Et, comme à l'ordinaire, avec une magnifique superproduction : graphismes superbes, ambiance sonore en Dolby Surround et prise en main irréprochable. Il y a quelques mois pourtant, ce jeu était loin de faire l'unanimité...



Lupus porte une arme sur le dos. Un viseur permet de tirer sur les ennemis en hauteur.



Vela affronte son premier boss dans les égouts. Une sorte de grosse larve baveuse.



Lupus doit se débarrasser de deux gigantesques mantes religieuses d'une robustesse incroyable.



L'écran-titre évolue au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu et fait apparaître petit à petit tous les personnages.



Soyons francs : en mai dernier, lors du salon de l'E3 à Los Angeles, la présentation de Jet Force Gemini n'avait pas soulevé l'enthousiasme des foules. Rare, un éditeur à l'écoute de son public (mais si, ça existe), a donc décidé de refondre complètement son jeu. Quelques mois de travail acharné et le résultat est là : Jet Force Gemini est incontestablement la plus grosse réussite de l'année en matière de plates-formes 3D et d'action.

Le scénario, pourtant simple, est riche en rebondissements et c'est ce qui fait que l'on reste scotché devant l'écran des heures durant. La Jet Force Gemini est une unité chargée de surveiller l'espace et de maintenir l'ordre dans la galaxie. Un jour, une troupe d'extra-terrestres insectoïdes, dirigée par Mizar le Dégueu, décide d'envahir Goldwood, le monde forestier. Les paisibles tribus qui peuplent cette planète sont alors réduites

à l'esclavage de la Jet Force Gemini aussi pris d'assaut par trois personnes : Vela, Juno, et Lupus, un... Par la force des choses, les compères se... C'est alors que... prenez les commandes... Vous comme... Juno, dont l'objectif est... Après quelques... parviendrez... Là, un choix... poursuivre la... ou bien débuter... avec Vela, la... retrouver Lupus... humains et le... chacun leur... et visitent un... planètes, vainc... Chaque pers... capacités pa... est plus robu... mais Vela est... sous l'eau. L... peut voler pe... secondes grâ... réacteurs situ... de ses pattes... Comme dans... d'action, vos... équipés d'un... frémir Saddar... partie débute... blaster, vous... rapidement de... plus puissants... performantes... à plasma, roq... autoguidés, m... déclenchement

HE

Avec Lupus, vous serez amenés à rencontrer de nombreux niveaux qui exigent une grande précision dans les sauts. Inutile de vous précipiter à prendre le tétrapode trop longtemps. Lupus est capable de voler quelques secondes, ce qui est fort pratique pour franchir certaines cavités.

à l'esclavage. Pire, le vaisseau de la Jet Force Gemini est lui aussi pris d'assaut. A son bord, trois personnes : Vela, une jeune fille ; Juno, son frère jumeau ; et Lupus, un robot canin. Par la force des choses, nos trois compères se retrouvent séparés. C'est alors que vous, joueur, prenez les commandes. Vous commencez la partie avec Juno, dont l'un des premiers objectifs est de secourir sa sœur. Après quelques déboires, vous parviendrez enfin à la retrouver. Là, un choix s'impose : poursuivre la partie avec Juno ou bien débiter une autre quête avec Vela, laquelle a pour but de retrouver Lupus. Les deux humains et le robot canin ont chacun leur propre aventure et visitent un univers prédéfini : planètes, vaisseaux spatiaux... Chaque personnage a des capacités particulières : Juno est plus robuste que sa sœur, mais Vela est capable de nager sous l'eau. Lupus, quant à lui, peut voler pendant quelques secondes grâce aux petits réacteurs situés aux extrémités de ses pattes. Comme dans tous les jeux d'action, vos personnages sont équipés d'un armement à faire frémir Saddam Hussein. Si la partie débute avec un simple blaster, vous trouverez rapidement de nouvelles armes plus puissantes et plus performantes : mitraillette, fusil à plasma, roquettes, missiles autoguidés, mines à déclenchement manuel ou

automatique, bombes à fragmentation, lance-flammes, fusil à lunette... Bien évidemment, les munitions ne sont pas illimitées et il faudra surveiller de près vos réserves. Au cours de l'aventure, des gadgets vous permettront de décupler vos capacités de stockage. Les aires de jeu sont immenses. Si, la plupart du temps, vous ne faites que suivre un chemin bien déterminé, vous vous retrouverez parfois dans une aire de jeu gigantesque qui laissera libre cours à votre esprit d'exploration. Sachez aussi que certains passages ne s'ouvriront qu'une fois la clé adéquate découverte. Bleue, verte, jaune, magenta... vous allez en voir de toutes les couleurs. Attention, il est souvent difficile de mettre la main sur ces clés et l'on se retrouve facilement bloqué. Surtout ne stressiez pas et explorez minutieusement chaque pièce. Enfin, sachez que certaines portes ne s'ouvriront qu'une fois tous les ennemis du niveau abattus. N'hésitez pas donc à user de la gâchette.



AVIS OUI !

Jet Force Gemini est à mon avis le titre le plus réussi de l'année en matière de plates-formes 3D et d'action. De plus, il dispose d'une ambiance sonore très réussie : les musiques sont dignes d'une superproduction hollywoodienne et les graphismes sont souvent somptueux.



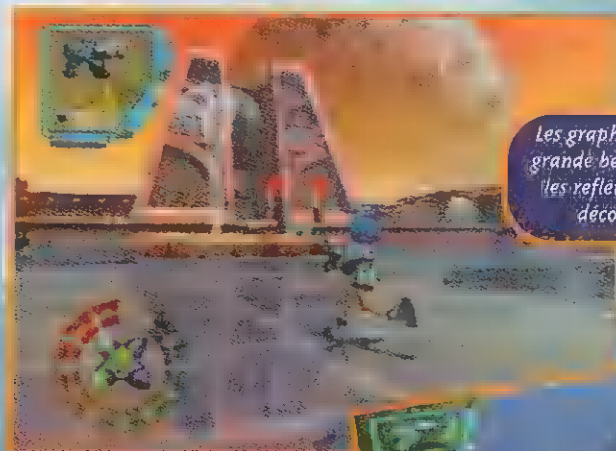
Autre exploit, il n'y a pas une once de brouillard... pas mal non ? Jet Force Gemini propose également un mode Multijoueur très réussi. Qui dit mieux ?

NIICO

Vos ennemis sont parfois équipés d'un bouclier. Pour s'en débarrasser, une seule solution : leur tourner autour et leur tirer dans le dos.



Les graphismes sont d'une grande beauté. Remarquez les reflets de Vela et des décors sur le sol.



Quand vous passez en mode Visée, votre personnage devient transparent pour une meilleure visibilité.



Un univers inspiré de l'Egypte. On remarque des scorpions au sol. Gare à leur queue !

HELP !

Avec Lupus, vous serez amené à rencontrer des niveaux qui exigent une grande précision dans les sauts. Inutile de vous prendre la tête trop longtemps, Lupus est capable de voler quelques secondes, ce qui est fort pratique pour franchir certaines cavités.



Inutile de risquer de tomber en sautant de plate-forme en plate-forme...



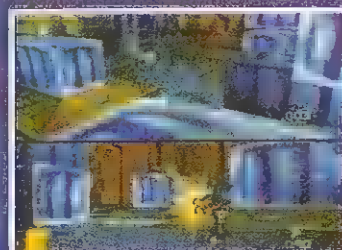
Quand vous sautez, appuyez à nouveau sur le bouton de saut... Lupus se met alors à voler.

s : en mai
du salon
s Angeles,
t Force
levé
oules.
coute de
a existe),
ondre
u. Quelques
né et le
orce Gemini
t la plus
nnée en
mes 3D

simple,
sements
e l'on reste
n des
Force
chargée
ace et de
e dans la
ur, une
tra-
sectoïdes,
r le
rahir
forestier.
ui peuplent
rs réduites

MULTIJOUEUR

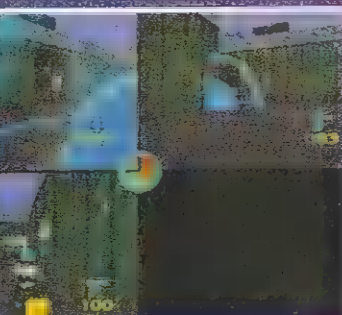
Le multijoueur est à la mode. Jet Force Gemini, justement, propose un mode dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter dans des duels sans merci. Les niveaux sont assez vastes, et il est déconseillé d'y jouer à deux : on passerait trop de temps à se chercher.



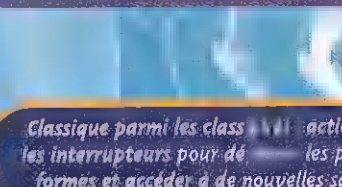
A deux, il est possible de jouer en écran coupé horizontalement.



ou verticalement. Libre à vous de choisir la meilleure vue.



A trois, on commence enfin à se futter sérieusement.



Classique parmi les classiques : actionner les interrupteurs pour débloquer les plates-formes et accéder à de nouvelles salles.



AVIS OUI !



Voilà un jeu qui assure ! Ressemblant vaguement à MDK, Jet Force Gemini est un jeu qui repousse une fois de plus les limites de la Nintendo 64. La 3D est superbe, le jeu est bourré de petites scènes cinématiques, l'intelligence artificielle des monstres est remarquable... De plus, la durée de vie semble vraiment impressionnante, ce qui promet un hit en puissance. Qui a dit que la N64 n'avait que des mauvais jeux ? Il faut dire que sa fin est proche...

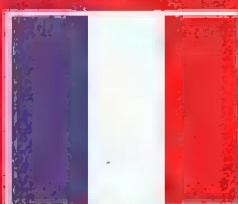
CHEUB



Vela est la seule qui puisse nager sous l'eau. Ce qu'elle fait avec beaucoup d'élégance.



Incontestablement, c'est à quatre que l'on s'amuse le plus.



- Version OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION/PLATES-FORMES 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Le jeu fourmille de scènes cinématiques en 3D temps réel. Fabuleux !

93%

GRAPHISMES

Bien que fonctionnant sans le Ram Pak, la finesse des graphismes est étonnante.

95%

ANIMATION

Rien à redire ! Les mouvements sont d'une fluidité exemplaire.

95%

MUSIQUE

Digne d'un "Star Wars" ou d'un "Star Trek"... Un conseil : montez le son !

90%

BRUITAGES

Une grande réussite. L'ambiance en Dolby Surround vous prend à la gorge. Le top !

94%

DUREE DE VIE

De tas de planètes à visiter, des boss infernaux, des niveaux immenses...

90%

JOUABILITE

La prise en main est parfaite. On s'amuse tout de suite. C'est du Rare.

95%

INTERET

Jet Force Gemini est une franche réussite et repousse encore les limites de la Nintendo 64. A posséder impérativement !

95%

POWER GAMES

3615
POWER
GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22

01 43 79 11 05

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU :
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS
AU 01 43 79 12 17

ACTION
REPLAY INT.

149 F

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE / 01 43 79 12 22

ENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

790 F

CONSOLE LIVREE
AVEC UNE MANETTE
DUAL SHOCK ET
UN CD DE DEMO.



PLAYSTATION

NEUF
PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

GRANDIA 2 499 F
THE YIE LAD 3 499 F
BRAVE FENCER MUSASHI 349 F
CHOCOBO RACING 399 F
CHRONO CROSS 499 F
CROSS TRIGGER 449 F
DEMOLITION RACER 399 F
THE HARD TRILOGY 2 399 F
DINO CRISIS 399 F
FATAL FURY WILD AMBITION us 399 F
FIGHTIN ILLUSION 499 F
FINAL FANTASY 8 us 499 F
FINAL FANTASY ANTHOLOGY us 449 F
GRAND TURISMO 2 jap 499 F
GRANDIA 449 F
JADE COCOON 449 F
JOJO VENTURE 499 F
LEGEND 499 F
MACROSS VFX 2 jap 499 F
MARVEL VS CAPCOM 499 F
MEDAL OF HONORS 399 F
RESIDENT EVIL 3 us 449 F
READY 2 RUMBLE 399 F
RUNABOUT 2 499 F
STAR OCEAN 2 us 399 F
SUIKODEN 2 399 F
THOUSAND ARMS us 449 F
TOMORROW NEVER DIES us 449 F
TWINSTED METAL 4 399 F
VALKEN jap 399 F
VALKYRIE PROFILE 499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

24 H LE MANS 339 F
CAPCOM GENERATION 299 F
DINO CRISIS 399 F
DRIVER 399 F
FIFA SOCCER 2000 339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINUM 149 F
FINAL FANTASY 8 VF 339 F
FIGHTING FORCE 2 339 F
FORMULA ONE 99 339 F
GTA 2 339 F
GRAND TURISMO 2 339 F
I SS PRO EVOLUTION 339 F
JADE COCOON VF 349 F
KNOCKOUT KINGS 2000 339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER 349 F
LEGEND OF KARTIA VF 349 F
LE MONDE DES BLEUS 349 F
FEAR DOWNHILL MOUNTAIN 339 F
DUAKE 3 339 F
RAINBOW SIX 339 F
ROMIN BLADE 339 F
STAR WARS EPISODE 1 339 F
SPEED FREAKS 299 F
SILENT HILL 339 F
SPYNO 2 339 F
SYMPHON FILTER 339 F
TOMB RAIDER 4 339 F
TOMORROW NEVER DIES 339 F
V RALLY 2 349 F
WIPE OUT 3 339 F
X FILES VF 339 F

PROMO DU MOIS
TOMB RAIDER 4
VF +
ACTION REPLAY
= 389 F



JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
ISS PRO
EVOLUTION VF +
ACTION REPLAY
= 389 F



JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
CHRONO CROSS
JAP +
ACTION REPLAY
= 549 F



JEU SEUL 499 F

PROMO DU MOIS
CRASH TEAM
RACING VF +
ACTION REPLAY
= 389 F



JEU SEUL 339 F

PLAYSTATION

occasion

TOCA TOURING CAR 99 F
MOTO RACER 99 F
STRICKER 99 F
ODD WORLD 99 F
EXPLOSIVE RACING 99 F
SOULBLADE 99 F
NBA LIVE 97 99 F
DYNASTY WARRIORS 99 F
TOMB RAIDER 2 99 F
FORMULA ONE 97 99 F
FIFA SOCCER 98 99 F
SUIKODEN 99 F
DESCENT 99 F
POWER SERVE 99 F
DESTRUCTION DERBY 2 99 F
STAR GLADIATOR 99 F
EXPLOSIVE RACING 99 F
PORSCHE CHALLENGE 99 F
KRAZY IVAN 99 F

GRAND TURISMO 149 F
TIME CRISIS 149 F
COUPE DU MONDE 98 149 F
HEART OF DARKNESS 149 F
COLONY WARS 2 149 F
BOY RUX MANAGER 149 F
TOMB RAIDER 3 149 F
AZUR DREAMS 199 F
COLIN MAC RAE 199 F
ALONDRA VF 199 F
ODT 199 F
MOTO RACER 2 199 F
MEDIÉVIL 199 F
AZURE DREAMS 199 F
CARDINAL SYN 199 F
NINJA 199 F
GRAN STREA SAGA 199 F
WILD 9 199 F
ODD WORLD 2 199 F
BREATH OF FIRE 3 VF 199 F
METAL GEAR SOLID 249 F
TENCHU 249 F
POPULOUS 3 249 F
CONSTRUCTOR 249 F
KNOCKOUT BOXING 99 249 F



1690 F



CONSOLE LIVREE AVEC
MODEM ET UNE MANETTE.

DREAMCAST

NEUF
FRANCAIS

JEUX NEUFS VF

SONIC ADVENTURE 369 F
VIRTUA FIGHTER 3 369 F
SEGA RALLY 2 369 F
TOY COMMANDER 369 F
HOUSE OF DEAD 2 + GUN 499 F
SPEED DEVILS 369 F
RED DOG 369 F
POWER STONE 369 F
BLUE STINGER 369 F
EXPENDABLE 369 F
MAGNUS GRAND PRIX 369 F
POWER STONE 369 F
TRICK STYLE 369 F

JEUX NEUFS VF

SNOW SURFERS 369 F
DYNAMITE COP 369 F
BUGGY HEAT 369 F
UEFA STRIKER 369 F
PEN PEN 369 F
WORLDWIDE SOCCER 2000 369 F
HYDRO THUNDER 369 F
READY 2 RUMBLE 369 F
MORTAL KOMBAT GOLD 369 F
SHADOWMAN 369 F
FORMULA ONE 369 F
SOULCALIBUR 369 F
NBA SHOWTIME 369 F



NOUVEAU



N64 + mario 64

NINTENDO 64

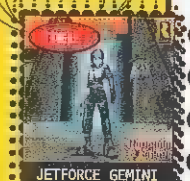
JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

CASTLEVANIA 99 F
COMMAND & CONQUER 149 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR 149 F
F1 GRAND PRIX 2 149 F
GAUNTLET LEGENDS 149 F
JETFORCE GEMINI 149 F
MARIO PARTY 199 F
NEW TERIS 199 F
QUAKE 2 199 F
READY 2 RUMBLE 199 F
RESIDENT EVIL 2 149 F
ROGUE SQUADRON 149 F
STAR WARS RACER 199 F
TONIC TROUBLE 199 F

N64 OCCAZ VF

MARIO 99 F
WAVE RACE 64 149 F
EXTREME G 149 F
NAGANO OLYMPICS 149 F
DIODY KONG RACING 149 F
TUROK 64 149 F
MISCHIEF MAKERS 199 F
LAMBORGHINI 199 F
1080 SNOWBOARDING 199 F
BANJO ET KAZOOIE 199 F
EXTREME 199 F
MISSION IMPOSSIBLE 149 F
ZELDA VF 199 F
TUROK 2 199 F



BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de F par :
CHEQUE BANCAIRE UMANDAT LETTRE CARTE BLEUE N° EXPIRE :

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



U A K E

Après le PC, le Mac et la Nintendo 64, c'est au tour de la Playstation d'accueillir l'un des titres les plus gares de l'univers des jeux vidéo. Ce nouvel opus reprend et accentue l'univers futuro-glaucque du premier. Amis de la poésie, bonsoir.

Inutile de parler de "scénario" pour ce genre de jeu - c'est inutile. Citons simplement les grandes lignes de l'histoire : Quake 2 vous place dans la peau d'un marine dont la mission est de débarrasser l'univers de Strogg, un être maléfique qui menace l'humanité toute entière et a déjà envahi nombre de colonies et de planètes. Dans chacun des tableaux visités, qui se divisent en plusieurs niveaux, une mission bien particulière vous est imposée. A vous d'effectuer les tâches que vous ont confiées vos supérieurs dans les meilleures conditions.

Gros bourrin

Pour vous aider, des dizaines d'armes différentes sont dissimulées un peu partout le long de votre parcours : blaster, fusil à double canon, arme à

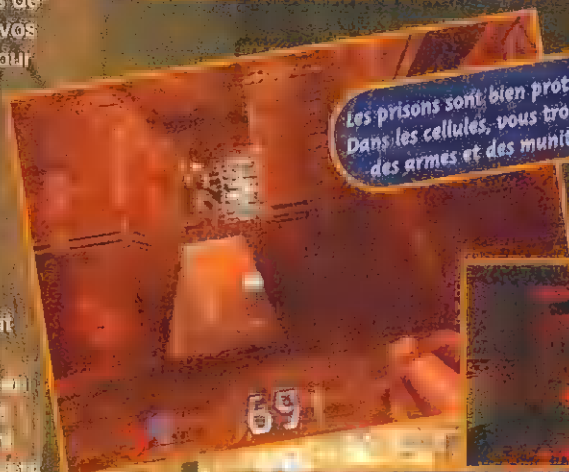
laser, lance-missiles, mitrailleuse et autre BFG 10K (une évolution du bon vieux BFG 6K de Doom) seront de la partie.

Les munitions, vous vous en doutez, sont loin d'être illimitées. Il faut donc penser de temps à autre à trouver des caisses de provisions pour recharger vos armes. Profitez-en aussi pour récupérer des armures et autres trousses à pharmacie pour soigner vos blessures. Enfin, sachez qu'en fonction de l'endroit où vous touchez un adversaire, celui-ci réagit différemment : une balle dans les jambes le fait plier en deux et hurler de douleur alors qu'une balle en pleine tête l'envoie au tapis et le fait taire définitivement. Vous savez ce qu'il vous faut à viser pour qu'il libère les toilettes.

Attention à ces adversaires : leur arme est redoutable et vous fait perdre énormément d'énergie.



La mitrailleuse, par la cadence de ses tirs, est une arme qui ne laisse pas le temps à vos ennemis de réagir.



Les prisons sont bien protégées. Dans les cellules, vous trouverez des armes et des munitions.



Le fusil à double canon reste l'arme la plus efficace lors des combats au corps à corps.

AVIS OUI !

Une fois de plus, Quake 2 est loin d'être décevant et prouve que l'on peut encore faire de bons jeux aux graphismes fins sur PS.

Seul reproche : l'impossibilité de redéfinir les touches. Un certain temps d'adaptation est nécessaire pour bien prendre le jeu en main. Sachez aussi que des sauvegardes sont très souvent proposées durant la partie, ce qui évite de recommencer sans cesse au début d'un niveau, et que certains tableaux diffèrent de ceux de la version PC.



NIICO

Le mode Multi-joueurs est un vrai bonheur même à quatre.

U II

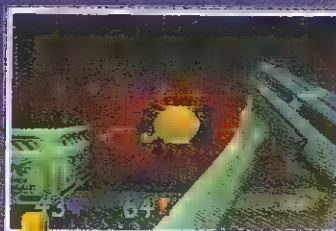
Le gus devant vous est équipé d'un lance-roquettes et d'une armure puissante. Débarrassez-vous-en vite.

PASSAGES SECRETS

Bien que les passages secrets soient nombreux, il n'est pas évident de les dénicher. La plupart du temps, il suffit de se rendre dans des endroits difficiles d'accès, en escaladant des caisses, par exemple, mais il arrive parfois qu'il faille détruire un mur pour mettre à jour une salle isolée. On y trouve munitions, vie, nouvelles armes... mais parfois aussi des ennemis.



Cette fissure dans le mur n'est pas normale. Prenez votre arme la plus puissante.



Visez droit devant vous. Le mur explose, ouvrant un passage vers une salle secrète.



Attention, les salles secrètes cachent parfois des ennemis.

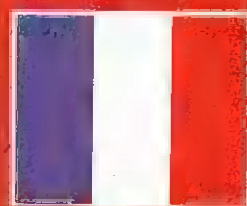
AVIS OUI !

Voilà un jeu bien bourrin comme je les aime. On se prend la tête un minimum, on tire sur tout ce qui bouge et le sang coule à flots. Les différents modes de contrôle sont efficaces, et l'on a fréquemment l'occasion de sauvegarder. Si vous aimez le genre, n'hésitez pas : les ingrédients qui font le succès de ce type de jeu sont tous là : action soutenue et ambiance angoissante à souhait. De plus, un excellent mode Multijoueur vous permettra de vous blaster entre potes. Recommandé aux killers de plus de 10 ans !

AHL

Le mode Multi est un vrai bonheur. Il reste même à quatre.

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ID SOFTWARE
- Éditeur : ACTIVISION
- QUAKE-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK SOURIS
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Les textes sont en anglais. Quelques scènes cinématiques sympas.

86%

GRAPHISMES

Peu de pixélisation à signaler. Le moteur graphique est très performant.

90%

ANIMATION

Les animations sont très rapides, et le mouvement des ennemis est réaliste.

90%

MUSIQUE

Enfin de la musique qui pète ! Ras le bol de la techno, vive le (hard) rock !

90%

BRUITAGES

Les voix sont en anglais, mais on comprend qu'ils ont mal quand on les shoote !

85%

DURÉE DE VIE

Les niveaux sont assez nombreux, et le mode 4 joueurs est superbement réalisé.

90%

JOUABILITÉ

Seules trois configurations sont proposées. Le jeu est compatible avec la souris.

80%

INTERET

Quake 2 sur Playstation est bien réalisé. Les graphismes pixélisent peu, les animations sont rapides, mais la jouabilité reste délicate.

91%

WINTER HILL

Les zombies sont de retour ! On croirait le titre du dernier film que Switch a loué au vidéoclub du coin, mais c'est bel et bien un nouvel épisode de Resident Evil qui débarque sur Playstation. Les censeurs se réjouissent déjà... Que feront-ils ? Nous le saurons lors de la sortie de la version officielle.

On ne présente plus Resident Evil, tout le monde connaît ce jeu qui, en toute simplicité, créé un genre, inspirant de nombreux clones plus ou moins réussis. Mais ce qui fait toute la différence (on explique, sans doute, la fascination qu'il suscite), c'est son ambiance unique : quand on se laisse pénétrer, on ne peut pas s'empêcher de sursauter. Qu'un groupe de zombies cassent une fenêtre pour vous sauter dessus, et c'est la panique ! En comparaison, les clones paraissent fades. La musique et les bruitages, angoissants à souhait, contribuent énormément à cette atmosphère.

Le choix des armes

On retrouve les tampons et les clés qui, utilisés sur une machine à écrire, permettent de sauvegarder. De même, les sprays et les plantes, pour les soins, ou encore la poudre, que l'on peut combiner pour faire des munitions. À ce sujet, vous aurez droit à un bon paquet d'armes, du revolver au lance-missiles, en passant par le Colt de gros calibre ou le fusil à pompe.

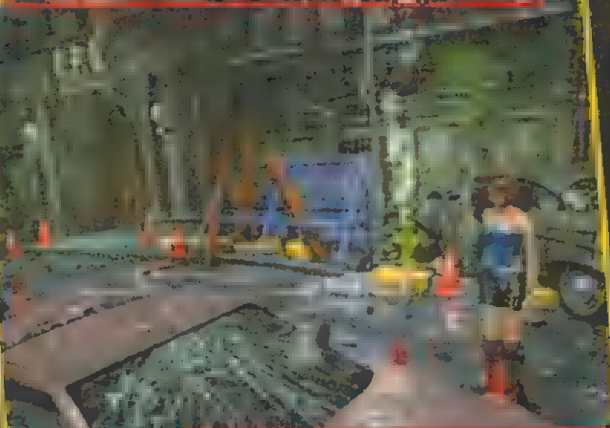
Le moindre détail a fait l'objet d'un soin particulier, et même s'il n'y a rien de révolutionnaire dans ce troisième volet, des améliorations ont été apportées ici et là, par petites touches. Les changements de vues sont mieux gérés lorsque l'on change d'écran et ne nuisent plus à la jouabilité. Ce qui simplifie les combats. Les textes, bien qu'en japonais, sont assez rares et ne devraient donc pas poser trop de problèmes.

Top qualité

La qualité des graphismes est assez incroyable pour de la Playstation, d'autant que le jeu est beaucoup moins sombre qu'auparavant. En revanche, cet épisode étant sur un seul CD, il y a moins de scènes cinématiques. Dommage. Deux modes de jeu sont présents : "light" (facile) et "heavy" (difficile). Dans le premier, qui vous offre tout de suite d'un futur affrontement. Il y a aussi un mode secret, des personnages cachés, de nouveaux costumes, la possibilité d'incarner l'héroïne de Bio Crisis. Bref, suffisamment d'options pour vous tenir en haleine pendant très, très longtemps.



La machine à écrire sert une nouvelle fois à sauvegarder.



Il ne reste plus qu'à chanter et faire des claquettes.

AVIS OUI !

Pas de doute, la magie de Resident Evil opère toujours, même au troisième volet. Le point fort de ce jeu reste son ambiance, extrêmement soignée. De plus sa réalisation technique est excellente, notamment les graphismes. Les autres titres du genre prennent un sacré coup de vieux ! Seul Metal Gear reste au niveau, tous les autres sont balayés. Bref, un jeu à ne manquer sous aucun prétexte.



PANDA

IN: LAST ESCAPE



Economisez vos munitions et visez juste.

Les chiens sont particulièrement énervants à sauter comme ça dans tous les sens.

AU CHOIX

C'est une nouveauté de ce troisième volet : vous aurez à faire des choix à certains moments cruciaux. Malheureusement, les textes sont en Japonais, et il faudra compter sur la chance, d'autant qu'il faut vite se décider, car l'action est très rapide. Toujours au rayon des nouveautés, vous trouverez des indices, sous ■ forme de fax, livres, documents...



Le Panda a choisi de descendre se réfugier dans la réserve du restaurant. Finira-t-il en shushi ?



Elle est décidément bien mignonne. L'héroïne de Resident Evil.

AVIS OUI !

Ce nouvel épisode renoue avec la fraîcheur et l'originalité du premier. Atmosphère à couper au couteau, rythme endiablé, énigmes judicieuses, décors plus colorés et détaillés que jamais, mouvements complets et gracieux, nombreuses parades dans les combats, armes puissantes... La liste des points forts est très longue ! Cerises sur le gâteau : les bonus de fin de partie et le mode mercenaire en temps limité, qui propose de se procurer de l'argent pour acheter de nouvelles armes. Un vrai bonheur.

CHEUR

VENTOIN EVIL : LAST ESCAPE

HELP !

Les énigmes ne sont pas très difficiles, et, pour ceux qui ont l'habitude des RPG, les résoudre ne sera qu'une formalité. Il n'y a que deux causes possibles de blocage : soit vous n'avez pas utilisé le objet au bon endroit, soit vous n'avez pas rencontré le bon personnage. Mais l'ensemble reste assez logique et instinctif : il n'a pas de chaussette à mettre sur la tête pour ouvrir une porte. Voici tout de même un peu d'aide.

Prenez la lance à incendie dans la première bouche rouge, et branchez-la sur la deuxième.



Voici le code du casier qui se trouve dans le QG de la plice.



Dans le restaurant, utilisez le pied de biche sur cette plaque.



Le mot de passe est tout simplement "Safsprin".



Poussez le petit escabeau pour atteindre cet interrupteur, qui vous permettra d'ouvrir le rideau de fer.

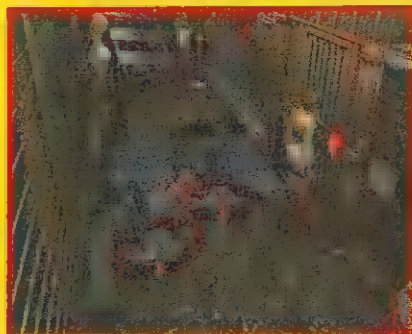


Quelques munitions pour le lance-grenades se trouvent ici.



Il faut d'abord casser un levier, avant d'utiliser la clef à molette.

Voici les codes pour faire passer ce volet sur votre Playstation grace à l'Action Replay :
D01840E2 1040
801840E2 1000



Un petit coup de briquet pour dégager la poignée.



Ouf, ce n'est pas passé loin...

C'est dans ces moments que le fusil à pompe prouve toute son efficacité.



RENCO

BLOO

pas de doute
ce série d
ors de sa s
près de s'été

RENCONTRE

Tout au long du jeu vous allez croiser des personnages. Vu le massacre qui s'est opéré dans la ville, il n'y a vraiment pas foule. Ils vous donneront parfois des indications. Et c'est agréable quand quelqu'un reste un peu avec vous. Cela permet d'avoir une couverture



Un groupe de mercenaires traîne dans le com et aide à



anglais. En attendant, l'oreille vous dirait de pouvoir les comprendre.



En mode Facile, vous commencez dès le début avec un fusil d'assaut et le plein de munitions. Petit joueur.

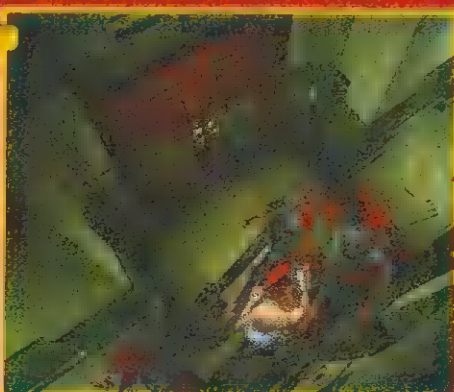
BLOOD

Pas de doute, voilà un jeu saignant à souhait. Comme dans les bons films d'horreur de série, des hectolitres de sang sont déversés. Cela risque de poser un problème lors de sa sortie officielle. La controverse sur la violence dans les jeux vidéo n'est pas près de s'éteindre.



Plus de munitions. Il va falloir le finir au couteau.

Ça fait plaisir les voir s'envoler sous l'impact des balles.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **CAPCOM**
- Éditeur : **CAPCOM**
- ACTION/AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **2**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **BONNES**

PRESENTATION

Une scène cinématique impressionnante, façon bande-annonce de film.

94%

GRAPHISMES

On prend une bonne claque rien qu'en voyant les décors !

95%

ANIMATION

Rien de spécial. Correcte, mais sans plus. Juste ce qu'il faut.

88%

MUSIQUE

Particulièrement angoissante, elle contribue à l'ambiance si spéciale du jeu.

93%

BRUITAGES

Même vos propres pas vous feront sursauter !

92%

DUREE DE VIE

Vous en avez pour un bon moment, comme dans les volets précédents.

88%

JOUABILITE

Le pad analogique n'apporte rien, hélas. Sinon, cela reste classique.

89%

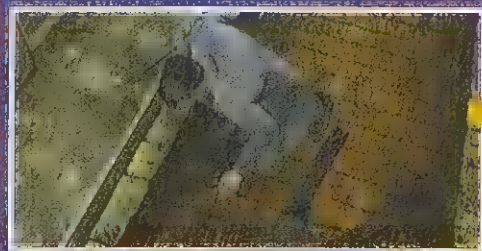
INTERET

Resident Evil 3 s'impose comme le meilleur de sa catégorie. En plus de ses qualités graphiques, il possède une ambiance inégalée.

95%

STORY

Le jeu n'est pas du tout linéaire, bien au contraire : il y a des tonnes de chemins différents pour finir un même niveau. On change d'itinéraire en sauvant un personnage ou en ramassant un objet. Cela a pour effet de rallonger la durée de vie du jeu de façon considérable.



Tirer sur le relief au sol ouvre un nouveau chemin dans le niveau.

The House Of The Dead 2 est un fantastique jeu d'arcade de Sega. Le premier épisode était disponible sur Saturn, le second débarque en version officielle sur Dreamcast.

The House of the Dead 2 est un shoot dans même genre que Virtua Cop ou Time Crisis. Sauf qu'ici, comme son nom l'indique, le thème du jeu concerne les morts-vivants. Vous allez donc devoir dégommer pas mal de zombies. L'aide d'un flingue assez banal. Mais comme on n'est pas dans un film de Hong Kong, les munitions ne sont pas inépuisables. Il faudra penser à recharger assez souvent. De même, il ne faut pas viser d'importe quoi, n'importe comment. Hé non, car d'une part, les zombies sont des morts-vivants, le seul moyen de les éliminer consiste à viser la tête. D'autre part, vous croiserez des innocents poursuivis par des monstres. Il faudra tout mettre en œuvre pour les sauver. Sans les atteindre, cela va de soi. Attention donc aux balles perdues, elles vous coûteront cher !

Zombie la mouche

Ici, il n'est pas question de linéarité. De nombreux chemins peuvent être empruntés pour finir un même niveau. Votre choix dépendra de plusieurs critères : un objet que vous

aurez ramassé, un innocent que vous aurez sauvé... Divers bonus, notamment des trousses de soins, sont dissimulés dans les décors. Vous les trouverez dans les tonneaux ou autres caisses. Enfin, ce qui ne change pas, c'est qu'à la fin de chaque niveau, un boss vous attend de pied ferme. Il vous

de découvrir la bonne tactique pour l'éliminer.

Flingue de toi

Le jeu propose bien sûr plusieurs modes, mais vous aurez notamment la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est toujours très fun. Vous trouverez également un mode qui vous permettra d'affronter tous les boss un par un, ou un autre où il vous

faudra sauver le plus d'innocents possible.

Le flingue est de bonne qualité, assez précis, pas trop lourd. En plus, il possède un look sympa et on a la possibilité d'y ajouter une mémoire et même un pack de vibrations.

Il est facile de perdre la tête dans ce jeu.



Les décors sont superbes et varient suivant les niveaux.

Enfin stoppé !

Membres
fessés
en ps
THOD
flingu
Resid
de
bo
ap
Te
imp
d'ef
resse



SWITCH



AVIS O

On connaît
The House
prenante. H



THEUB

Seu
il vaut mie

Si je t'attrap

Membre des Familles de France, serre les fesses : ce jeu va transformer le petit Arnaud en psychopathe tueur de zombies malsains. THOD2 est le plus original des shoots au flingue. Mélange de Virtua Cop et de Resident Evil, il réunit tous les ingrédients des meilleurs jeux : chemins multiples, bonus cachés, une profondeur de jeu appréciable et de nombreux modes ! Techniquement, c'est très fort ! Textures impeccables, polygones arrondis, pléiade d'effets spéciaux... Dommage : le gun ressemble à celui de Buck Rogers !



SWITCH



Il n'y a pas à dire, ils sont collants !

AVIS OUI !

On connaissait déjà la version japonaise de The House of the Dead 2, magnifique et très prenante. Hé bien, sachez-le, rien n'a changé !

On reste scotché à l'écran devant les graphismes magnifiques et l'animation parfaite, on sursaute toujours lorsque les zombies surgissent, et l'on jouit de faire exploser tout ce qui bouge à l'aide du gun. Les modes d'entraînement répondent toujours à l'appel et vous permettront de vous reposer un peu entre deux parties. Seul problème, si voulez jouer à deux, il vaut mieux avoir deux guns, et donc acheter deux jeux...

CHEUB



Si je t'attrape...



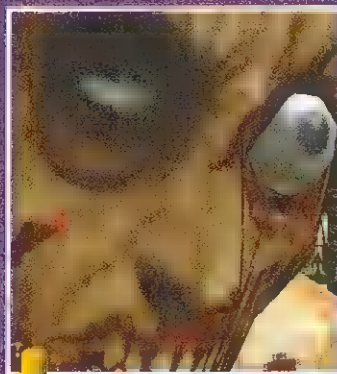
Ces sales bêtes sont difficiles à shooter.

GORE

Dans ce jeu, les têtes s'envolent, les membres tombent... l'ambiance est gore à souhait. Le sang vert des infâmes zombies gicle à flot pour notre plus grand plaisir.



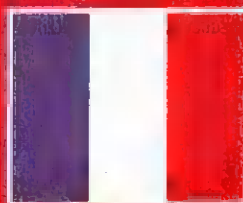
On ne peut pas dire qu'ils soient mignons.



Une photo exclusive de Switch au réveil.



Encore Switch, mais après 20 bornes en rollers.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- GUN SHOOT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GUN
- PACK VIBRATIONS
- Vibrations : HONNETES

PRESENTATION

Une présentation très arcade, sans scène cinématique.

80%

GRAPHISMES

On en prend plein les yeux, une fois de plus.

95%

ANIMATION

Les mouvements des ennemis se décomposent aussi bien que leur corps...

93%

MUSIQUE

Très bonne ambiance sonore.

93%

BRUITAGES

Aucun problème de ce côté-là.

92%

DUREE DE VIE

Le jeu est difficile, bon courage.

89%

JOUABILITE

Au gun, et même avec le pad, c'est précis.

92%

INTERET

The House of the Dead 2 est sans doute l'un des meilleurs jeux sortis sur Dreamcast. Un incontournable.

92%

Spyro, le petit dragon mauve, est de retour. Les gars d'Insomniac nous proposent une nouvelle fois de pénétrer dans son univers magique et bucolique, dans lequel lutins et animaux parlants vivent en harmonie. Mais attention, il n'est pas sûr que vous en ressortiez indemne.

Dans la vallée des dragons, il n'y a pas grand-chose à faire. Et depuis qu'il a vaincu l'ignoble Gnasty Gnoc et sauvé tous les dragons, le pauvre Spyro s'ennuie quelque peu. Pour se distraire, il décide d'aller au rivage des dragons avec Spark, sa fidèle libellule.

Ingérence humanitaire

Malheureusement, nos deux amis se retrouvent téléportés à Avalar, où un dénommé Ripto sème la zizanie et le chaos. Vous devez donc sauver ce petit pays et ses habitants qui n'ont pas la force de se défendre eux-mêmes contre les sbires de l'ignoble dictateur. Pour ce faire, vous devez parcourir tous les mondes d'Avalar et récupérer les quatorze talismans qui ouvriront les portes du château. Dans chaque monde vit une espèce. Toutes subissent les

attaques ennemies. Il faudra donc leur porter secours et les aider à accomplir diverses tâches. Pour vous remercier, elles vous offriront leur talisman. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Vous devez également récupérer des boules magiques qui vous permettront de regagner votre monde, une fois Ripto vaincu.

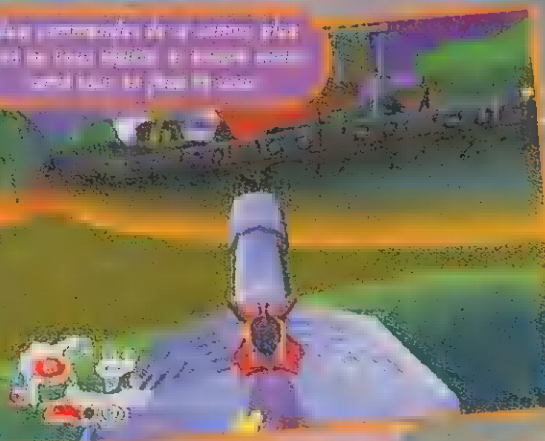
Alertez les bébés

Petite explication : lorsque vous arrivez dans un monde, les petits habitants vous demanderont d'accomplir des tâches plus ou moins ardues, comme par exemple escorter des bébés hyppo ou tuer les tyrannosaures qui ont envahi un village. En échange, la population vous offrira son précieux trésor. Par chance, de nombreuses personnes seront là pour vous prêter main-forte : Zoé, Elora, un chasseur... Tous vous donneront des indices et vous aideront à

comprendre ce qui se trame dans leur contrée. Comme le précédent volet, ce Spyro est un jeu en 3D temps réel avec une totale liberté de mouvement. En plus de voler, de cracher du feu et de charger, Spyro peut nager, escalader, cracher des projectiles et bien d'autres choses pour combattre les quelque cent ennemis différents qui parsèment les niveaux. Enfin, comme dans tout bon jeu de plates-formes 3D, les mondes regorgent de passages secrets vous permettant d'accéder à des niveaux bonus, dans lesquels vous obtiendrez d'autres boules magiques, seul moyen de regagner votre terre chérie. Alliant beauté et intérêt, Spyro s'impose comme une référence, un petit concentré de bonheur.

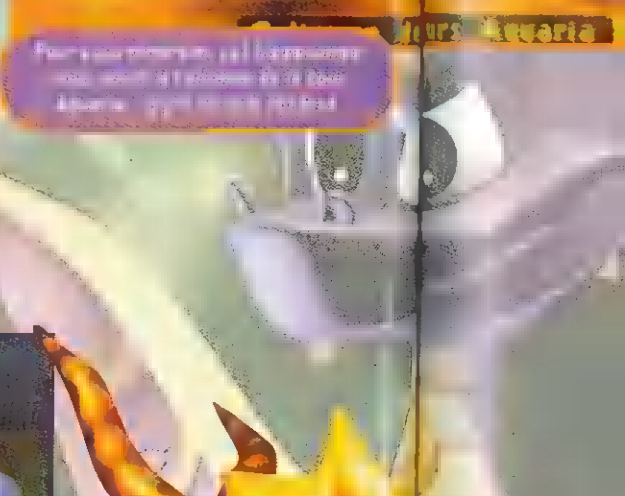
SOS ANIMAL AFFAMÉ

Spark est votre meilleur ami. C'est également lui qui vous indique votre état de santé. Lorsque qu'il est jaune, tout va pour le mieux. Lorsque vous vous faites toucher, il devient blanc, puis vert, pour finalement disparaître. Il faut aussi lui donner à manger. Pour ce faire, partez à la chasse aux papillons, aux moutons et aux autres bestioles inoffensives. Tuer pour survivre, c'est le cycle de la vie.



SPYRO

GATEWAY TO GI



HELP !

■ vous voulez terminer le jeu à 100%, vous devrez récupérer les 400 diamants que contient chaque monde. ■ la plupart se trouvent éparpillés sur votre route, d'autres sont bien cachés. Alors n'hésitez pas à explorer tous les coins et à sauter sur toutes les plates-formes. De plus, certains passages requièrent de nouvelles facultés. Il faut donc constamment passer d'un niveau à l'autre.



Parfois, un seul passage permet d'atteindre une nouvelle partie du niveau. Il faut donc bien repérer ces endroits et ne pas hésiter à sauter sur toutes les plates-formes que vous apercevez.



Une fois que vous avez appris à escalader, retournez à Lueur pour effectuer la dernière épreuve du niveau, et récupérer les joyaux manquants.



A certains endroits se cachent des fusées. Allumez-les pour faire exploser les coffres. Ces derniers referment des tas de pierres.

AVIS OUI !



KAEL

Après avoir terminé le premier volet, j'attendais cette suite avec impatience. Eh bien, je peux vous dire que ce nouvel épisode est une pure réussite ! Jouabilité au-dessus de tout soupçon, graphismes fins et colorés, c'est un réel plaisir d'explorer les nombreux niveaux. Grâce à son atmosphère magique, ce Spyro est, à mon humble avis, le meilleur jeu de plates-formes 3D sur PS. Plus qu'une simple aventure, cet opus est une véritable invitation au voyage, un conte de fée qui vous transportera dans un monde lointain.



Les ennemis sont étonnamment intelligents. Ils se déplacent parfois pour éviter les pièges.

SUPER POUVOIRS

Lorsque Spyro passe entre deux pylônes spéciaux (avec un symbole au centre), il obtient des pouvoirs décuplés. Ainsi, grâce aux super ailes, il peut voler avec la roue, il charge avec une super vitesse et avec le ressort, il fait un super bond. Notre ami le dragon peut également obtenir de nouvelles armes destructrices utilisables même sous l'eau. Ces pouvoirs ne sont utilisables qu'un court instant.



AVIS OUI !!!

Le premier épisode de Spyro m'avait littéralement enchanté. Dommage qu'il n'ait pas bien marché en France. Au niveau technique, c'était le top en matière de plates-formes. L'aspect un peu répétitif a été complètement corrigé dans ce deuxième volet. Les petits challenges sont vraiment sympas et bien trouvés. Le moteur du jeu est le même, c'est-à-dire, impeccable et sans bavure. C'est beau et speed. En plus, le jeu est deux fois plus long ! De quoi passer de longues nuits blanches avec cet adorable animal de compagnie.



GIA

SPYRO

GATEWAY TO GLIMMER



Voici l'infâme Ripto, le responsable de tous vos maux. Il est petit, arrogant et détruit les dragons.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

DES AMIS POUR LA VIE

Si vous voulez vous en sortir, vous devez faire appel aux nombreux personnages d'Avalar. Certains vous débloquent, alors que d'autres vous fourniront de précieux indices. Alors, n'hésitez pas à leur parler.



Zoe est une fée. En plus de vous donner des informations, elle fait office de check-point. Allez la voir, cela vous évitera bien des surprises.



Flora est un faune - une enfant avec des pieds de chèvre et des cornes. Elle est un peu le leader du groupe. Elle pourra vous mener vers des niveaux que vous avez du mal à trouver. N'hésitez pas à lui parler.

Gros-Sous est une sorte d'ours un peu roublard. Il possède les clés de tous vos problèmes. Mais il vous les remettra moyennant quelques pierres précieuses. Il faut donc en récolter le maximum et économiser.



Hunter est une sorte de tigre. Très rapide mais parfois tête en l'air et un peu peureux, il est là pour vous enseigner les mouvements du dragon (voler, planer, etc.). Il vous mettra souvent à l'épreuve pour vous offrir des boules magiques.



Dans les niveaux bonus, vous devrez remplir le maximum d'objectifs en un minimum de temps.

PRESENTATION

Une introduction en 3D présente le monde dans lequel vous allez évoluer.

85%

GRAPHISMES

Tout bonnement incroyables. C'est coloré, varié, admirablement réalisé. Un must.

94%

ANIMATION

Fluide et rapide. Les personnages se déplacent admirablement.

90%

MUSIQUE

Très relaxante. Des instruments peu usités dans les jeux vidéo (guitare, harpe...).

90%

BRUITAGES

Très cartoonesques. Les voix digitalisées sont criantes de vérité. Du bon boulot.

90%

DUREE DE VIE

24 niveaux et des tonnes d'énigmes... Vous n'êtes pas près d'en voir la fin.

92%

JOUABILITE

Le dragon répond parfaitement. Encore meilleure avec le pad analogique.

90%

INTERET

Avec une réalisation presque parfaite et une aventure pleine de rebondissements, Spyro 2 est un vrai régal. A consommer sans modération.

92%

THE ORIGINAL FINGER BOARD

www.fingerboardtour.com



Distibué
par : **Mediasoft**
MULTIMEDIA

BP 36 95570 MOISSELLES
Fax : 01 39 91 69 26
Web : <http://www.multimania.com/mediasoft>
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

Revendeurs contactez-nous :

01 39 91 50 01

Championship Motocross™



LE GRAND SAUT

Vue la puissance des 500 c³, vous allez vous envoler. Surtout qu'il y a pas mal de gigantesques tremplins sur les pistes. Un peu comme dans Coolboarders, vous pouvez faire des tricks. Mais, bien entendu, ça n'est pas aussi impressionnant.



Les jeux de motos sont quasi inexistants dans notre univers, et ceux dédiés au cross sont encore plus rares ! Alors, sortez les bottes, on va rouler dans la gadoue. Et gare, ça éclabousse !

Championship Motocross, comme son nom l'indique, est un jeu de course de motocross. Vous aurez le choix entre neuf bécanes que vous pouvez régler à votre convenance avant chaque course. Est notamment disponible la fameuse Kawasaki KX250, qui a remporté le "Motocross Action's Bike of the Year". Il y a trois catégories, 125, 250 et enfin 500 c³, et l'on sent une nette différences de puissance entre les gabarits ! Il y a douze pistes, dont la moitié n'est pas accessible au début. Il va falloir assurer dans le mode Championnat pour pouvoir les déverrouiller. Vous allez voyager tout autour du globe, chaque piste ayant ses particularités. Il y a pas mal de surfaces : sable, boue, terre et même un peu de bitume... Le météo joue son rôle,

et on peut traverser de petites ondées ou se prendre carrément la douche. Bien sûr, cela a un effet sur la piste, qui devient encore plus glissante. Il y a pas mal de bosses. Vous allez pouvoir faire de beaux sauts et même réaliser des tricks. Du reste, si vous vous donnez en spectacle, la foule acclamera vos performances ! La conduite, précise, demande pas mal de maîtrise. La plupart des virages se prennent en dérapant, et les courses sont très sinueuses. Il faut lâcher les gaz, et accélérer en sortie de courbe ou carrément contrebraquer comme dans un jeu de rallye. On peut aussi freiner... mais ce n'est pas votre genre, pas vrai ?

AVIS OUI !

Pour commencer, la musique m'a agréablement surpris. Huit chansons style hardos, de surcroît excellentes. La réalisation est réussie, avec des décors variés, et une maniabilité sans faille, même si elle nécessite un certain temps d'adaptation. La conduite se révèle réaliste, et on voit que les programmeurs se sont cassé la tête pour reproduire le comportement des motos. Un bon jeu, qui devrait vous tenir en haleine un moment.



PANDA



AVIS OUI, MAIS...

Championship Motocross est une bonne simulation. Les graphismes sont beaux, la musique est un vrai bonheur, les motos disposent de caractéristiques très différentes, et le nombre des courses est conséquent. Hélas, ce titre souffre d'une prise en main trop laborieuse. Même lorsque l'on pense avoir compris toutes les subtilités de la conduite en sabots crottés, dépasser le pilote qui est en tête relève du pur exploit. Enfin, vu qu'il n'y a pas de mode Arcade pour les non-fans de simulation, et seuls les passionnés y trouveront leur compte.



Kael



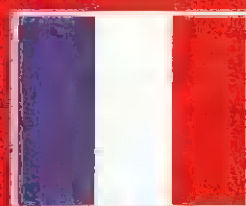
Les graphismes sont très variés selon les circuits.

Difficile d'être au point : le mode arcade fait du jeu... sans passion.

Il faut à peine un peu de chance pour passer le dernier virage.

Une musique très variée, mais un peu répétitive.

Le jeu est très bien, mais il n'est pas parfait.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : THQ
- Éditeur : UBI SOFT
- MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : TRÈS BONNES

PRÉSENTATION

Une courte, mais agréable introduction filmée, avec des tarés sur leurs motos.

85%

GRAPHISMES

C'est bien dans l'ensemble, pas fantastique, mais soigné.

89%

ANIMATION

Lorsqu'on pilote une 500 c', ça va plutôt vite.

86%

MUSIQUE

Un bon paquet de chansons qui sont... bonnes ! C'est assez incroyable.

98%

BRUITAGES

Le bruit du moteur change de façon sensible avec son régime, du bon boulot.

94%

DURÉE DE VIE

Pas de problème, vous en avez pour un moment.

87%

JOUABILITÉ

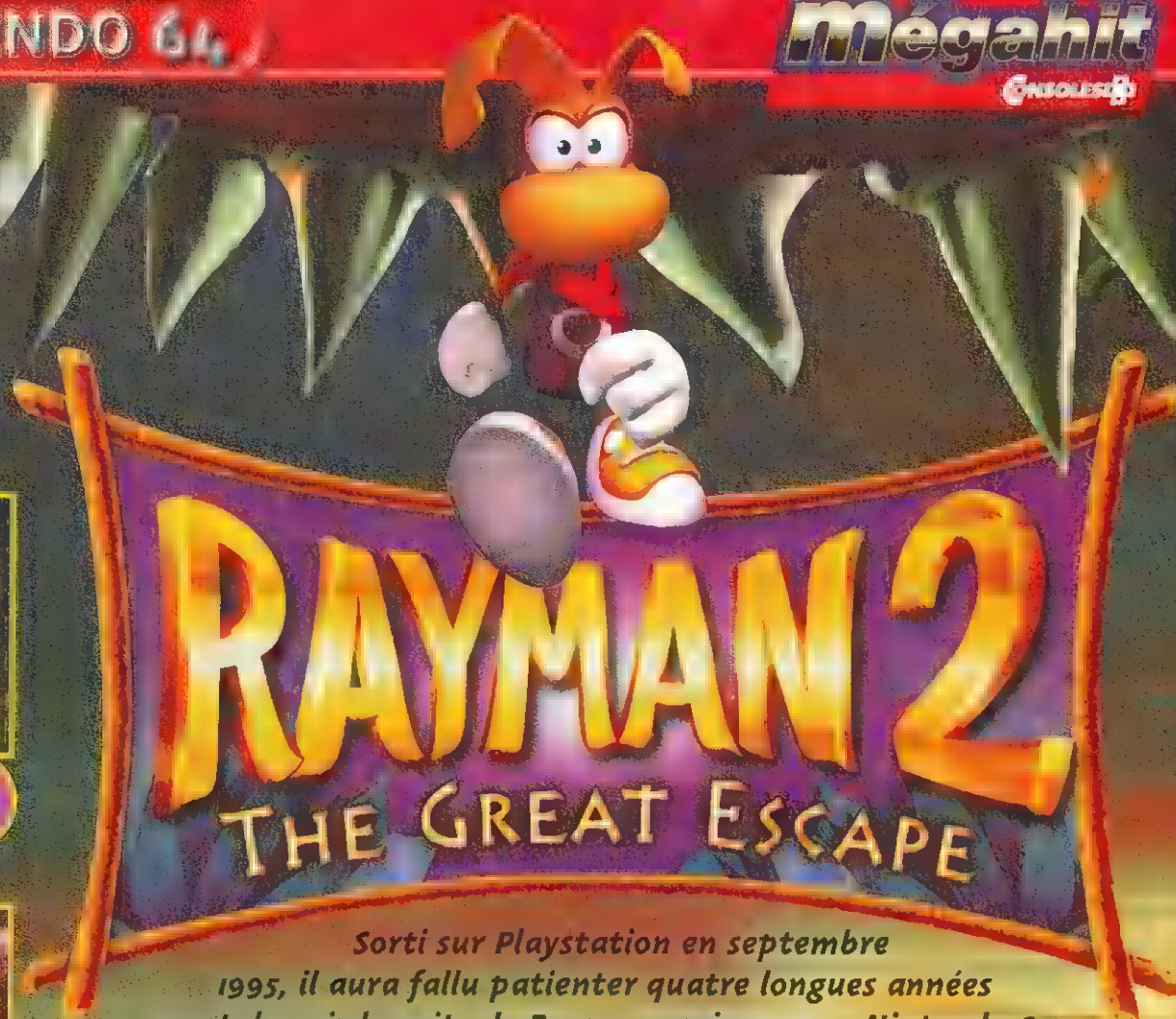
Sensible et précise, et encore plus agréable au pad analogique.

89%

INTERET

Dans un genre peu représenté sur Playstation, Championship Motocross est une agréable surprise. Pas de doute, ce jeu plaira aux amateurs !

88%



Sorti sur Playstation en septembre

1995, il aura fallu patienter quatre longues années avant de voir la suite de Rayman arriver sur... Nintendo 64.

Désormais, le jeu est tout en 3D temps réel et se rapproche énormément du célèbre Mario 64, la référence des jeux de plates-formes.

C'est dire si Rayman 2 est une réussite !

Le scénario est des plus simples : la planète de Rayman vient de subir l'attaque de terribles pirates de l'espace. Emprisonné avec l'ensemble des habitants, Rayman parvient à s'échapper de son cachot. Bien décidé à libérer l'ensemble de ses amis, il devra traverser quatorze niveaux pour parvenir à ses fins et affronter, comme d'habitude, mille et un dangers. On retrouve dans cette cartouche la plupart des éléments qui ont fait le succès du premier épisode, à la différence près que le jeu est

désormais tout en 3D temps réel. Un léger temps d'adaptation est ainsi nécessaire pour tous ceux qui avaient l'habitude de diriger Rayman uniquement sur un seul plan. Dorénavant, notre héros est libre de se déplacer où bon lui semble : c'est ce qu'on appelle de la "full 3D". Les aires de jeu, une quarantaine en tout, sont pour la plupart immenses, et le joueur n'est qu'à de rares exceptions confiné dans un étroit couloir de jeu, qui fait appel plus à vos réflexes qu'à votre intelligence (ce qui devrait en soulager plus d'un). Ces séquences donnent du

rythme au jeu et injectent de grosses doses d'adrénaline dans le cerveau... On retrouve ainsi des phases de glissades de longues pentes vertigineuses ou des épreuves de conduite à dos de missile ou de barrique de poudre dans des couloirs réduits et bourrés d'obstacles. Comme dans le premier épisode, Rayman sait effectuer différentes actions qui lui serviront tout le long du jeu. Tout d'abord, il est capable d'envoyer des boules d'énergie pour détruire ses adversaires ou libérer ses camarades retenus prisonniers dans des cages d'acier. ...

BAS LES MASQUES

Le but de Rayman, est de récupérer quatre masques dissimulés à travers les niveaux. Une fois réunis, ils vous permettront d'affronter l'ultime boss. Séquence émotion



AVIS OUI !

Incontestablement, Rayman 2 est une réussite. Ubi Soft a parfaitement su évoluer de la 2D à la 3D et donner du rythme au jeu grâce à des phases qui font appel aux réflexes. La variété a aussi son importance : niveaux sous-marins, monde de feu, de glace, niveaux aériens... Tous les ingrédients sont réunis pour que Rayman 2 soit une réussite. Les graphismes sont aussi au rendez-vous grâce à l'utilisation de couleurs vives et de textures aussi riches que variées. Essayez le mode haute-résolution, il vaut le coup d'œil !



NIICO

Une fois parvenu dans un monde de feu, on se sent comme dans un jeu d'arcade.



AVIS OUI !

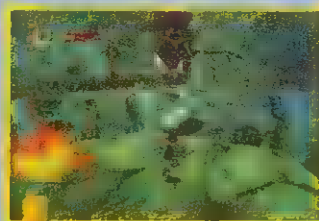
Rayman 2 m'a immédiatement emballé, et sans m'en rendre compte je suis resté plusieurs heures devant l'écran. Il y a d'abord la qualité graphique, avec le Ram Pak, ça déménage. Ensuite, c'est la jouabilité qui m'a surpris, le perso bouge et enchaîne les actions sans problème. Même si le jeu se corse vite, on reste captivé et impatient de voir ce que l'aventure nous réserve. Mis à part les descentes en luge, lassantes à la longue, je ne vois pas de gros défaut à ce jeu. Cependant, avant de l'acheter, vérifiez que vous avez déjà Mario et Banjo...



ZANO

BOSS FORTS

Le premier boss est un dragon qui se tient sur une plateforme. Il lance des flammes et des projectiles. Il faut l'attaquer avec des coups de feu.



Le deuxième boss est un dragon qui se tient sur une plateforme. Il lance des flammes et des projectiles. Il faut l'attaquer avec des coups de feu.



Le troisième boss est un dragon qui se tient sur une plateforme. Il lance des flammes et des projectiles. Il faut l'attaquer avec des coups de feu.



Le quatrième boss est un dragon qui se tient sur une plateforme. Il lance des flammes et des projectiles. Il faut l'attaquer avec des coups de feu.



Le cinquième boss est un dragon qui se tient sur une plateforme. Il lance des flammes et des projectiles. Il faut l'attaquer avec des coups de feu.

viennent se placer **en** travers du passage de Rayman. Ils sont **de** taille fort respectable **et** le joueur doit user de ses méninges pour en venir **à** bout. Pour les plus joueurs d'entre vous (ceux qui veulent terminer **le** jeu **à** 100% **il** sachez que vous devez libérer un certain nombre de prisonniers **et** récupérer un nombre précis de boules d'énergie par niveau. Enfin, sachez que **le** jeu est compatible avec l'Expansion Pack, ce qui lui confère des graphismes en haute-résolution d'une finesse incroyable, sans pour autant nuire à l'animation **et**



Une phase
de jeu qui
demande
beaucoup de
sang froid.
Un vol assésur
un missile la
moindre chose
à l'œil
l'explosion.



● **Version :**
OFFICIELLE

● **Dialogues :**
FRANÇAIS

● **Textes :**
FRANÇAIS

Développeur : UBI SOFT
Éditeur : UBI SOFT
PLATES-FORMES 3D
1 JOUEUR

- **Contrôle : TRES BON**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : 4**
- **Sauvegarde : OUI (CARTE-MÉM.)**
- **Compatible : RAM PAK
RUMBLE PAK**
- **Vibrations : BONNES**

PRESENTATION

Tous les textes sont en français. Les niveaux sont bien pensés et le jeu rythmé.

GRAPHISMES

Un conseil : jouez avec l'Expansion Pak pour disposer du mode haute-résolution.

ANIMATION

Rien à reprocher aux animations des personnages qui sont fluides et souples.

MUSIQUE

Les thèmes musicaux sont réussis et rythment l'action dans certains niveaux.

BRUITAGES

On se croirait dans un dessin animé. Ils accompagnent chacune de nos actions.

DUREE DE VIE

Terminer le jeu demande une vingtaine d'heures. Le finir à 100%, dix fois plus !

JOUABILITE

D'une prise en main immédiate, Rayman répond parfaitement à nos exigences.

INTERET

Rayman 2 est à Rayman ce que Mario 64 fut à Super Mario World : une sacrée révolution. De la plate-forme 3D comme on en voit rarement.

92%

WORMS

ARMAGEDDON

Les petits vers de guerre sont de retour !
Après un sévère entraînement, ils reviennent plus armés, plus nerveux, et plus dévastateurs que jamais. Ils n'ont qu'un but, annihiler les autres clans.

Ne tirez pas sur les caisses vertes lorsque vous en êtes proche.



C'est sur cet écran que vous construirez votre niveau. À partir d'un terrain, choisissez le type de sol, le nombre de pièges, de ponts, etc.



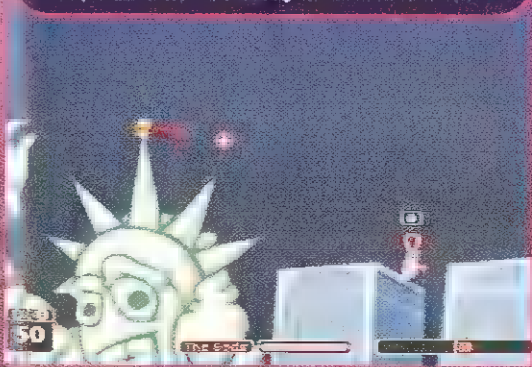
Le super mouton est l'arme la plus fun du jeu.



Rien ne vaut une bonne grenade pour faire décoller l'ennemi.



Dans ce stage du mode Entraînement, vous devez exploser le maximum de grand-mères Worms !



Aux commandes de vos vers, vous devrez terrasser vos ennemis et survivre à leurs attaques. Vous avez à votre disposition une bonne panoplie d'armes et de gadgets en tout genre. Si la plupart des armes proviennent du premier volet, les nouvelles sont innovantes et spectaculaires, notamment le super mouton, une variante du "sheep" du premier épisode, que vous dirigez où bon vous semble pour récupérer les munitions qui parsèment le terrain et le "kamikazer" sur vos adversaires.

En vers et contre tous

Après avoir créé votre équipe, quatre modes s'offrent à vous : Duel, Entraînement, Match à mort et Mission. Ce dernier vous demandera d'accomplir différents objectifs à travers un certain nombre de niveaux, par exemple récupérer des micro-films ou partir avec un soldat et tuer tous les ennemis. Mais pour accéder à ce mode, vous devrez au préalable réussir le mode Entraînement et récupérer les médailles de chaque stage. Plus vous remportez d'exercices, plus votre nombre de décorations devient conséquent. Ainsi, vous ne pourrez pas effectuer les mis-

sions d'espionnage si vous n'avez pas réussi l'entraînement requis : le Crazy, dans lequel vous apprenez à utiliser cordes, ponts et jet-pack. Enfin, un mode Multijoueur est également de la partie. Avec vos quatre vers, vous affronterez jusqu'à trois équipes contrôlées par l'ordinateur ou vos amis. De plus, vous pouvez paramétrer tout ce qui touche le niveau : la forme, l'environnement, le nombre d'armes, de ponts, de mines, et placer les soldats, grâce à un éditeur.

AVIS OUI !



Kael

Comme pour Bomberman, l'intérêt de Worms se trouve dans le mode Multijoueur. Les batailles s'enchaînent à un rythme effréné, et les milliards de niveaux permettent des parties variées. De plus, le jeu dispose d'une bonne quantité d'armes aussi dévastatrices que loufoques. Les éditeurs ont également inséré un mode Entraînement, ce qui est une bonne idée. Enfin, les bruitages et les petites expressions de vos soldats reflètent parfaitement l'état d'esprit qu'il faut pour jouer Worms : sans pitié. Un titre idéal pour les longues soirées d'hiver entre amis.

Version : OFFICIELLE
Dialogues :
Textes : ANGLAIS

Développeur : TEAM 17
Éditeur : HASBRO
GUERRE DE VERS !
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Aucune cinématique, des menus nombreux et un peu compliqués.

60%

GRAPHISMES

Les décors sont variés mais les arrière-plans sont bien tristes.

75%

ANIMATION

Les persos sont petits et ont des mimiques vraiment expressives.

85%

MUSIQUE

La musique de Worms remise au goût du jour. Sympa.

80%

BRUITAGES

Totalement dérivants, surtout avec certaines armes.

89%

DURÉE DE VIE

Les parties s'enchaînent en Multijoueur. Seul, on se lasse vite.

90%

JOUABILITÉ

Un certain temps est nécessaire pour assimiler les boutons.

83%

INTERET

Avec autant de niveaux et un mode Multijoueur convivial, vous ne pourrez que vous amuser.

85%

STAR WARS

EPISODE 1

LA MENACE FANTÔME

Depuis le 13 octobre, le tout nouveau Star Wars est sur les grands écrans. Dans quelques jours, préparez-vous à revivre la saga sur votre Playstation, bien au chaud devant votre télé. Une adaptation fidèle du film, mais qui comporte de nombreuses imperfections...

Nous vous le disions le mois dernier, "Star Wars Episode 1-La Menace fantôme" fait des ravages à travers le monde, et Lucas engrange les dollars comme Switch les Ballistos. Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour que l'on voie l'adaptation sur Playstation elle-même, très fidèle à l'original sur PC.

Adaptation fidèle

Le jeu suit point par point le scénario et les principales scènes du film. Tout commence dans un des bâtiments de guerre en orbite autour de la planète Naboo. S'ensuit une promenade sympathique dans les marais de Naboo, une visite dans le monde sous-marin d'Otho Gunga, un séjour périlleux à Theed, un voyage interstellaire sur Tatooine et Coruscant. Le jeu, entièrement en 3D mappée, ne propose qu'une seule vue, qui se révèle peu jouable. Le caméra, placée trop en hauteur, ne permet ni d'apprécier, ni d'anticiper les mouvements des ennemis.

En fonction des niveaux traversés, le jeu incarne différents personnages : le jeune Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn ou encore la princesse Amidala. Les armes sont identiques pour chacun, seuls les Jedi sont armés d'un sabre-laser capable de couper en deux ou de dévier un blaster. Le Jedi utilise aussi la Force pour actionner à distance des interrupteurs ou pour repousser ses adversaires.

Noté 1

Les niveaux sont assez vastes et pullulent de gadgets en tout genre. On s'y perd facilement. Avancez donc prudemment et mémorisez bien les lieux, cela vous évitera nombre d'allers et retours inutiles. La mauvaise exploitation des capacités de la console engendre des graphismes loin d'être exceptionnels... Pire, on frise le ridicule ! A réserver aux fans de la saga et tous ceux que le cubisme n'effraie pas.



L'affrontement final avec le grand maître Yoda est la première fois, l'adversaire est double sabre-laser.



Les marais de Naboo sont un gigantesque labyrinthe dans lequel on se perd facilement.



Le jeu est très lent, le temps de chargement est très long, et les graphismes sont très mauvais.

AVIS NO

Fut un temps réal



Je c
vous
que cet
vn

SWITCH

AVIS NON !

Quel dommage que ce jeu ait été bâclé. Avec une telle licence, LucasArts aurait pu nous proposer un grand spectacle digne du film. Il n'en est rien : les graphismes sont minables (les personnages ressemblent à une construction en Lego maladroite) et la gestion des sauts frise la catastrophe. La musique (disponible chez tous les disquaires) assure, et, autre point positif, on peut sauvegarder à tout instant. C'est peu...

NIIICO

LA FORCE EST AVEC EUX

Pour une fois dans ce genre de jeu, vous pourrez incarner plusieurs personnages. En effet, en fonction des niveaux traversés, vous aurez la possibilité de diriger Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, son mentor, ou encore la délicieuse princesse Amidala. Les armes varieront en conséquence...

Dans les marais de Naboo, avec Ben Obi-Wan Kenobi. Le sabre-laser est son arme favorite.

L'extérieur de la ville de Mos Espa est infesté d'hommes des sables. Vous jouez alors avec Qui-Gon Jinn.

La princesse Amidala dans les rues de Theed. Les droïdes de l'Empire y sont nombreux.

Pensez à pousser des blocs pour découvrir des passages secrets et poursuivre votre chemin.

Première rencontre avec Darth Maul dans les environs de Mos-Espa.

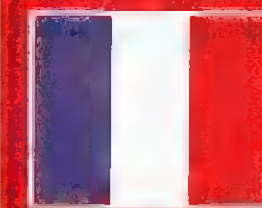
Dans le vaisseau de la Fédération, première rencontre avec la princesse Amidala, qui vous demande de l'aide.

Les plans de la cité Theed sont gigantesques et labyrinthe sans fin. On ne peut pas les parcourir facilement.

AVIS NON !

Fut un temps où les jeux Star Wars étaient bien réalisés... Autant Racer était pas mal, relativement beau, speed et jouable, autant cette espèce de RPG bidon, répétitif dans les phases d'action et moche à mourir, est vraiment inintéressant ! Aurait-il été réalisé en deux coups de cuillère à pot, pour exploiter au plus vite la licence Episode One ? Je crois bien que oui... Espérons que vous prendrez cet avis en compte et que cette menace daubique restera vraiment fantomatique !

SWITCH



- Version : **OFFICIELLE**
- Dialogues : **FRANÇAIS**
- Textes : **FRANÇAIS**

- Développeur : **BIG APE**
- Éditeur : **UBI SOFT**
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **ASSEZ BON**
- Difficulté : **PROGRESSIVE**
- Niveaux de difficulté : **1**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **RUMBLE PACK**
- Vibrations : **ASSEZ BONNES**

PRESENTATION

Quelques images du film durant les chargements et des scènes cinématiques.

85%

GRAPHISMES

De très mauvaises qualité : attention à l'indigestion de pâtés à la purée de pixels.

60%

ANIMATION

Les personnages bougent de manière assez souple. Pas de ralentissements.

75%

MUSIQUE

Celle du film. On ne peut pas faire mieux dans le genre.

95%

BRUITAGES

Les voix sont en Français et reprennent les dialogues du film. De bons doublages.

88%

DUREE DE VIE

Le jeu est assez difficile et l'on avance doucement.

85%

JOUABILITE

La prise en main est rapide. Dommage que la gestion des sauts soit si mauvaise.

70%

INTERET

Cette adaptation suit fidèlement le film. Cependant, la mauvaise réalisation technique en fait un jeu très banal.

75%

AVEC TOUT LE PLAISIR
QU'ELLE TE DONNE
TU POURRAIS QUAND MÊME
LUI OFFRIR UNE NOUVELLE ROBE
DE TEMPS EN TEMPS !!



GK22

VU A LA TELE

99F

Mediasoft
MULTIMEDIA

Distributeur exclusif

Graphic Kit
for **SONY® PLAYSTATION®**

GK23

GK01

GK05

GK13

GK16

Matière
Pratiquer

Disponible chez

TOY

MICROMAN

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Jeux et Occasions

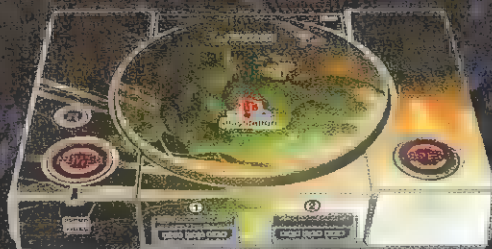
STOCK
GAMES
Jeux Vidéo Jeux et Occasions

GAMELAND

Ainsi que 300



GK23



GK24



GK25



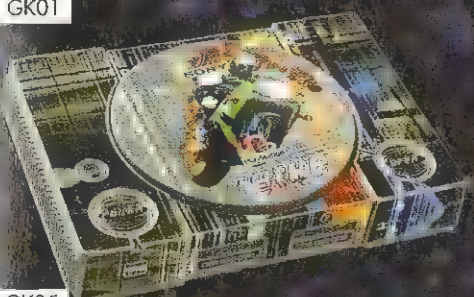
GK01



GK03



GK04



GK05



GK07



GK11



GK13



GK14



GK15



GK16



GK18



GK20

**Matière plastique PVC - Résiste à la chaleur - Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable - Une qualité graphique époustouflante - Très facile à poser**

Distributeur exclusif du Graphic Kit en France - Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux vidéo, consoles, accessoires, figurines, DVD, etc. Une gamme de plus de 500 produits. SERVICE ET CONSEIL SPÉCIAL REVENDEURS. VOS COMMANDES PASSÉES AVANT 18H AU 01 39 91 50 01 VOUS SONT LIVRÉES DÈS LE LENDEMAIN MATIN. APPELEZ-NOUS VITE

Disponible chez :

TOYSRUS

MICROMANIA

Difintel - Micro

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Haute et Grande



SCOREGAMES

STOCK
Jeux Vidéo Haute et Grande



ULTIMA

GAMELAND

E.LECLERC

Ainsi que 300 magasins indépendants

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26

Web : <http://www.multimania.com/mediasoft>

E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port :

25 F

Total à payer :

F



Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
<http://www.promovideo.it>
e-mail : zpromo@tin.it



Vous êtes fan de jeu d'action-aventure ? Les sensations fortes vous scotchent à votre télé ? Vous rêvez de visiter Jurassic Park, et les dinosaures n'ont plus aucun secret pour vous ? Ne cherchez plus, c'est Dino Crisis qu'il vous faut.

ATMOSPHÈRE ? ATMOSPHÈRE ?

Les amateurs de sensations fortes vont être gâtés. L'ambiance de ce titre est pesante et stressante. Et les événements qui surviennent régulièrement rendent l'atmosphère encore plus intenable.



Ce gros T-rex ne fait pas dans le sentiment et tente de vous avaler tout cru. Quelques coups de fusil à pompe refroidiront ses ardeurs.



Impossible de prendre l'ascenseur tranquillement. Appuyez frénétiquement sur X pour vous débarrasser de l'étreinte de ce vélociraptor.



Les minidinosaur sont vraiment collants ! Courez le plus vite possible pour échapper à leur quenottes arborées.

La partie commence avec un choix déterminant entre le mode Normal et le mode Facile. Ensuite, place au scénario : vous faites partie d'un commando d'élite (bravo ! on a toujours cru en vous !) et vous êtes parachuté sur une mystérieuse île où se déroulent des expériences secrètes. Un certain docteur Kirk, officiellement mort depuis trois ans, est soudainement réapparu à la tête de son équipe de recherche. Votre mission : retrouver Kirk. Vous incarnez Regina tout au long de la partie. Deux autres aventuriers, Rick et Gail, vous accompagnent et vous aideront en cas d'échec. Le commando devra parcourir une multitude de pièces et autres couloirs avant de trouver la clef du mystère.

L'île du docteur Kirk

La partie alterne énigmes à résoudre et passages d'arcade où les nerfs seront mis à rude épreuve. Les énigmes sont souvent élaborées à base de codes et de clefs à découvrir. Les situations deviennent de plus en plus compliquées à mesure que l'on progresse dans l'intrigue. Les nombreux combats feront monter votre taux d'adrénaline. Pas question de blaster des zombies mortellement lents, non ! Il faut se farcir des vélociraptors et autres gigantesques T-rex. Pas de doute, ce sont de très grosses pointures qu'il faudra dessouder. Les objets que vous trouverez en cours de route sont tous très utiles ; et il faudra ruser pour mélanger

Dino Crisis



Les découvertes sont souvent macabres. Fouillez bien les cadavres pour ne laisser échapper aucun objet important.

Il faut coéquipier. Des réu...

AVIS : OUI, MAIS...

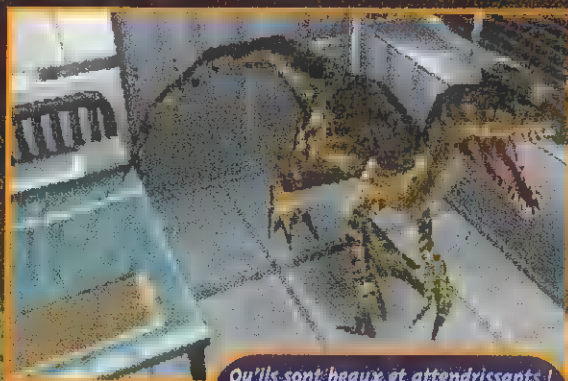
Qu'il est séduisant ce Dino Crisis : une intrigue habile et une réalisation à peine inférieure à Resident Evil 2 ! Mais quelques points obscurcissent ce tableau idyllique.

L'aventure décolle lentement, et les situations ne sont pas très variées. On regrettera aussi un relatif manque de souplesse dans le déroulement du jeu. Les innovations sont là, même si aucune n'est révolutionnaire. Cela dit, Dino Crisis est un bon jeu d'aventure qui, à défaut de bouleverser le genre, propose un condensé des principaux atouts des plus grands hits du genre.

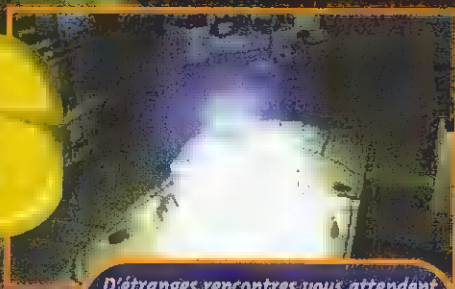


TOXIC

Dino Crisis



Qu'ils sont beaux et attendrissants ! Mais attendez d'être coincé dans leurs terribles mâchoires.



Drôles rencontres vous attendent au hasard de votre quête, comme cet hologramme bien curieux.

LES ARMES

Au cours de la partie, vous utiliserez des armes toutes plus dévastatrices les unes que les autres. En voici quelques-unes.



Le gun est la première arme utilisable. Dans un des coffres de l'étage supérieur du complexe se trouve un ustensile qui optimisera les pierres performances.



Gail est votre garde du corps dans les premiers instants de la partie. Son fusil-mitrailleur est une petite merveille que les dinosaures ont bien du mal à apprécier.



Le fusil à pompe vous rendra de fiers services, à condition d'économiser les munitions.



Le M-16 de Rick est à coup sûr l'arme la plus puissante de Dino Crisis.

AVIS OUI !

Dino Crisis bénéficie d'une bonne réalisation technique, avec des graphismes soignés. La maniabilité est tout à fait correcte, et on rentre facilement dans le jeu. Il y a des petites énigmes sympathiques... Mais on pourra reprocher une chose à ce Resident Evil sauce Jurassic Park. L'ambiance est assez fade, on ne sursaute pas quand un dino nous saute dessus ! Mais ne vous méprenez pas, c'est un très bon jeu, auquel il manque juste les petites choses qui faisaient tout le charme de Metal Gear, par exemple.



PANDA

Il faudra régulièrement retrouver vos coéquipiers pour progresser dans la partie. Des réunions au sommet s'imposent alors.



Les mauvaises rencontres ne sont pas rares et les situations souvent désespérées.

LES CASSE-TÊTE

Les énigmes de ce Dino Crisis sont parmi les plus précises qui soient. Il faut prêter attention à l'ensemble des informations collectées pendant la partie pour espérer les résoudre. Le nombre élevé de petits casse-tête ne laisse que peu de répit, et il faut garder la tête froide entre les phases de combat.



Voici la première énigme un peu chaude. Il faut placer les fusibles dans le bon ordre dans le panneau du fond. L'ordre exact est indiqué sur le panneau à droite. Lorsque l'ordinateur vous demande d'appuyer sur un choix, appuyez sur le choix à gauche, puis le choix au centre et enfin le choix de droite. Activez le panneau de droite.



Le coffre de la salle de sauvegarde doit être ouvert en priorité. Après un passage dans les pièces avoisinantes, entrez le code 0375. Vous les bonus !



L'énigme du coffre mural est assez difficile. Il faut sortir de votre inventaire les clefs L60 et L61 pour les appliquer sur le tableau. Entrez ensuite le code 705037. Vous récoltez la carte à puce.



Malgré une certaine répétition dans les tons et les détails utilisés, vous allez voir du pays !

...correctement les produits collectés ou trouver les bonus qui transformeront vos petites ames du début de partie en engins de destruction totale. Au hasard de votre parcours, les rencontres vous fourniront des éclaircissements sur la trame de l'histoire et vous aideront à résoudre les principales énigmes. Il faut également prêter attention à tous les détails du décor pour ne pas hypothéquer vos chances de progression régulière. Dino Crisis est un des jeux d'aventure les plus précis qui soit, la logique des actions à effectuer est implacable. Basé sur le même moteur graphique que Resident Evil, ce nouveau titre de Capcom dégage une atmosphère à couper au couteau. Il n'est pas rare de sursauter tant les interventions des dinosaures surprennent ! Beaucoup d'atouts, en somme, pour un jeu qui ravira les plus courageux d'entre vous.



Récoutez judicieusement les bonus.

Toutes les énigmes de base et codes sont basées sur le même principe et requièrent l'organisation et la logique. Voici comment ouvrir l'une des portes les plus importantes du jeu : faut utiliser le disque DDK-N et entrer le code NEWCOMER pour ouvrir la porte sous l'escalier principal du complexe.



● Version : OFFICIELLE
● Dialogues : ANGLAIS
● Textes : FRANÇAIS

● Développeur : CAPCOM
● Éditeur : CAPCOM
● AVENTURE-ACTION
● 1 JOUEUR

● Contrôle : BON
● Difficulté : ÉLEVÉE
● Niveaux de difficulté : 2
● Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
● Compatible : PAD ANALOGIQUE
● Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Une intro précise, avec de belles images de synthèse. Le scénario est bien lancé.

91%

GRAPHISMES

Le moteur 3D est performant, mais le rendu visuel manque de pêche.

89%

ANIMATION

De bonne qualité, mais les mouvements restent un peu raides.

88%

MUSIQUE

Bien flippante, elle contribue à faire monter la tension.

89%

BRUITAGES

Les petits plus sonores produisent de grands moments de stress.

90%

DURÉE DE VIE

Les couloirs sont longs et les énigmes peuvent vous tenir en haleine des heures.

92%

JOUABILITÉ

Honorable, même si les mouvements des protagonistes ne sont pas très précis.

89%

INTERET

Chasse aux dinosaures et énigmes tordues constituent un bon cocktail. Reste que la réalisation n'est pas assez innovante.

90%



Il s'agit d'un relais.

Comme de vos rectangles qui raquette de la balle dans. Mais le jeu n'est pas dans certains serez seul et diverses épreuves comme, par exemple, des balles sur ou dans des également la récolter des permettent de de pencher la de smasher. les différents il faudra récolter de lingots pour une sorte de Selon le niveau vous gagnerez de lingots. Le et de nombreux viendront vous gagner. Ainsi détournent vos s'incline tout.

Le clown en devez placer.

AVIS



KAE

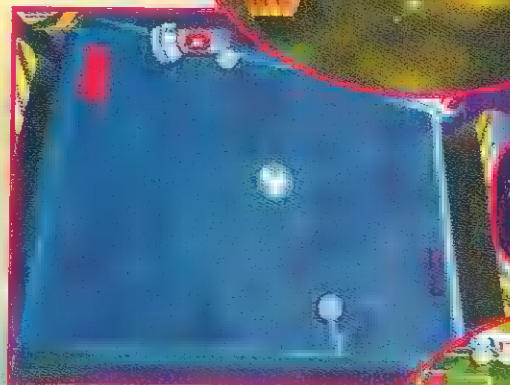
PONG

*Le papy des jeux vidéo tente un come-back...
Il s'agit bien sûr du Pong d'Atari. A 25 ans, et après
un relookage complet, il fait ses premiers pas en 32 bits...*

Comme dans la version de la première époque, vous devrez, avec votre rectangle qui fait office de raquette de tennis, envoyer la balle dans le terrain adverse. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Dans certains niveaux, vous serez seul et devrez accomplir diverses épreuves d'adresse, comme, par exemple, envoyer des balles sur des pingouins ou dans des coffres. Vous aurez également la possibilité de récolter des options qui vous permettent d'être assisté, de pencher le terrain, ou encore de smasher. Pour pénétrer dans les différents stages proposés, il faudra récolter un maximum de lingots permettant de payer une sorte de "droit de passage". Selon le niveau de difficulté, vous gagnerez plus ou moins de lingots. Le jeu est tout en 3D, et de nombreux obstacles viendront vous empêcher de gagner. Ainsi, des pingouins détournent vos tirs, le terrain s'incline tout seul, et des tapis

roulants accélèrent ou ralentissent la balle. Enfin, le mode Multijoueur vous permettra de vous éclater jusqu'à quatre sur le terrain de votre choix.

Péchez tous les poissons avant que le méchant crocodile ne les dévore.



Ce niveau bascule. Pour remettre droit, faut récupérer les options qui se promènent.



Le mode 2 joueurs est très fun. Ici, c'est sur un terrain de foot que s'écrit vos preuves. Attention : faute !



Certaines options vous permettront d'être assisté par des animaux.

Le clown en face envoie les balles que vous devez placer dans les caisses sur les côtés.

AVIS NON, MAIS...

Je n'arrive pas à comprendre ce qui a bien pu pousser Hasbro à ressortir l'un des premiers jeux de l'ère vidéoludique... Pong a pris énormément de rides et paraîtra un peu obsolète à tous les "néogamers". Bien que retravaillé, il n'exploite pas la puissance de la Playstation. De plus, seuls les vrais accros se permettront de déboursier 350 francs pour ce soft. C'est à plusieurs que l'on se rend réellement compte de son intérêt : à deux ou à quatre, les parties s'enchaînent à une vitesse effrénée, avec de bonnes tranches de rigolade en prime.



KAEI

SOUVENIR, SOUVENIR...

C'est en 1972 que fut créée la société Atari. Suite à une démonstration de la Magnavox (la première console de l'Histoire) et de son jeu Tennis, l'un des employés de la firme, Al Arcon, programma un jeu du même style, qu'il appela Pong. Bien que refusé par les marques de jeux de café, un prototype fut monté sur des pieds de flipper pour être installé dans un bar de Sunnyvale. Personne n'osait y jouer car nul ne savait comment ce truc fonctionnait. Jusqu'au jour où un employé du bar en comprit le principe. A partir de là, de nombreux curieux vinrent voir cet étrange objet que personne n'avait vu auparavant. Ayant reconnu l'existence de Pong, la société Magnavox pu récolter 700 000 dollars pour les droits, laissant Atari distribuer son jeu à travers le monde.



Version : OFFICIELLE
Dialogues :
Textes : FRANCAIS

Développeur : SUPERSONIC
Editeur : HASBRO
TENNIS
1-4 JOUEURS SIMULTANEMENT
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible :

PRESENTATION

Deux rectangles qui s'échangent la balle... Des menus tristes.

50%

GRAPHISMES

Une 3D simple, mais colorée. Les décors sont variés.

70%

ANIMATION

Aucun ralentissement... Le contraire aurait été un comble !

75%

MUSIQUE

Des musiques relaxantes qui collent bien avec les niveaux.

80%

BRUITAGES

Nombreux et variés, ils changent selon le niveau.

85%

DUREE DE VIE

Les nombreux niveaux et le mode Multijoueur y sont pour beaucoup.

85%

JOUABILITE

Haut, bas, option... On ne peut pas faire plus simple.

90%

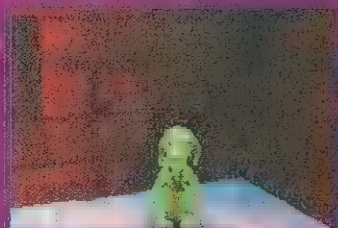
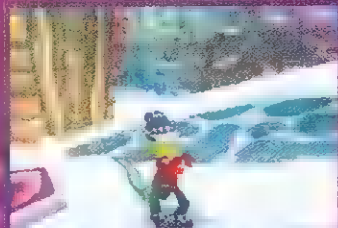
INTERET

... seul. Mais 80% à plusieurs. Les plus jeunes se lasseront rapidement.

45%

DÉFILÉ DE MODE

La garde-robe de l'ami Gex est mieux garnie que celle de Lara. Que ce soit en skieur, en pharaon ou en Sherlock Holmes, notre lézard a toujours la classe. De plus, chaque costume donne droit à un talent. Gex Holmes utilise une loupe, Gexcule est balèze, et Gexcula peut voler.



Gex admire sa magnifique sculpture. Il est très fier de lui et il se trouve très beau. Gex serait-il narcissique ?

GEX 3

DEEP COVER GECKO

Le lézard est de retour. Après les deux premiers volets sur Playstation, il débarque pour la deuxième fois sur Nintendo 64. Au programme : télévision, délires en tout genre et vanne à zapper !

Vous êtes le plus brillant détective de la Terre. Avec la ravissante Xtra (incarnée par Marleece Andrada, d'"Alerte à Malibu"), aucun malfaiteur ne vous résiste. Mais, un jour, votre assistante se fait kidnapper par l'ignoble Dr Rez. Votre seul but, maintenant, est de la délivrer au péril de votre vie. Pour ce faire, vous devrez, à la manière de Mario 64, réussir toutes les épreuves dans les vingt-quatre niveaux du jeu, dont trois exclusifs à la N64. Mais attention, car pas moins de soixante ennemis vous barrent la route. Il faudra donc vous méfier.



Pour escalader des falaises, essayez kangourou express.

Métamorphoses

Votre personnage, en plus de pouvoir donner des coups de langue et de queue (ce n'est pas sale), pourra accomplir énormément de tâches : courir, nager, donner des coups de pied en l'air, et escalader certaines parois. De plus, Gex

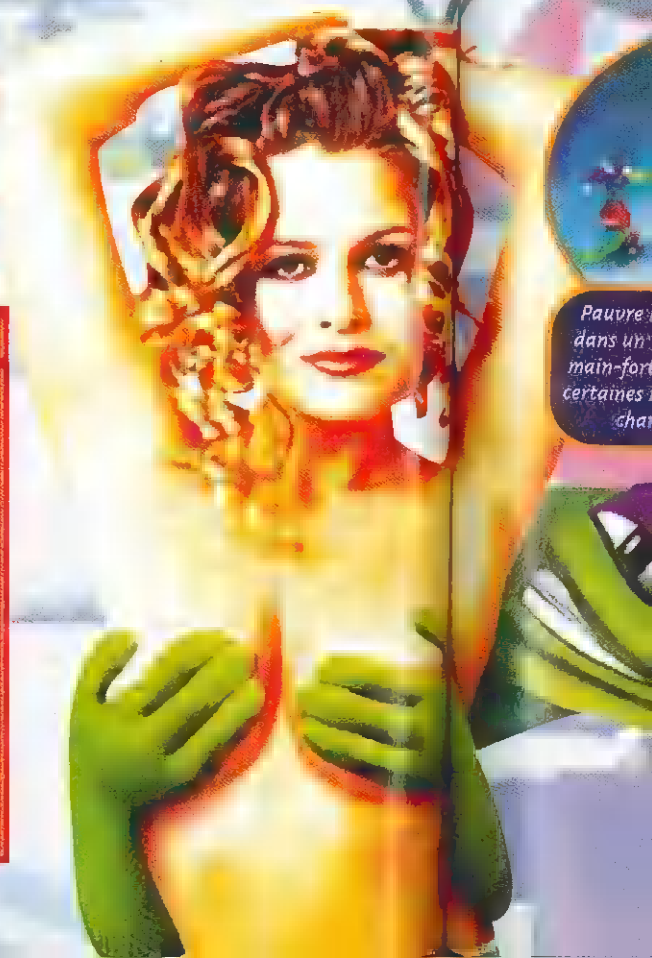
acquiert de nouveaux pouvoirs grâce à ses costumes. Ainsi, lorsqu'il revêt sa tenue de Dracula, il peut voler ; lorsqu'il se transforme en "Gexcule", sa force est décuplée, etc. Comme l'épisode précédent, ce troisième opus est un jeu de plates-formes 3D avec une liberté d'action totale. Vous pouvez aller où bon vous semble, et même résoudre les énigmes dans l'ordre de votre choix. Pour obtenir certains objets, vous devrez parfois combattre des boss assez "spéciaux", comme par exemple ce pauvre père Noël, l'ami des enfants et de Panda. Enfin, les petites répliques du lézard feront rire la plupart d'entre vous, mais certainement pas Familles de France.

AVIS OUI !

Gex a un charme fou. L'ambiance totalement loufoque et déjantée provoque l'hilarité. Les phases de jeu sont variées et, du coup, on y revient constamment. L'univers du lézard est vaste, ce qui garantit de nombreuses heures d'éclate. Plus qu'un simple jeu, Gex se veut être une sorte de caricature de l'homme s'abrutissant devant la télévision... Le seul reproche, hormis les caméras, est cette ressemblance avec le second volet. Mais bon, il y a quand même des innovations. Une cartouche qui déplaiera sûrement aux parents des plus jeunes, à cause des propos douteux de notre héros.



KAE



L'instar
notre lézard
surf et

Le chameau
transport b
travers

Pauvre
dans un
main-fort
certaines
chan

L'instar Final Fantasy VII, notre lézard pourra faire du surf et dévaler des pentes abruptes.



LES GROS MOTS DU LÉZARD

Une chose est sûre, Gex n'a pas la langue dans sa poche. Voici, à titre d'exemple, une liste des expressions les plus burlesques et les plus salaces. A déconseiller aux plus jeunes.

"Je ne suis pas un pédé sexuel."

"Watson a disparu, sa femme est toute nue, c'est lui qui porte le string."

"Ta mère à poil chez les Esquimaux."

Gex s'adressant à Xtra : "J'ai des tas de surprises, tu veux les voir ?"

"Le père Noël, c'est vraiment une ordure."

"Je préfère ne pas être pharaonique."

"Vos gueules les mouettes."

Le chameau est un moyen de transport bien pratique pour traverser le désert.



Séquence shoot.

Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son lézard.

Aux commandes de votre char d'assaut, rien ne vous résiste.



Pauvre Rex. Il est pris au piège dans un bloc de glace. Prêtez-lui main-forte, et vous aiderez dans certaines missions. Qui a dit que la charité ne payait pas ?

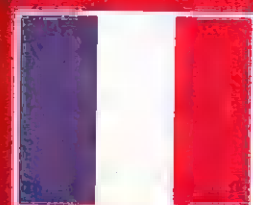
AVIS MOUAIS...

Gex3 est vraiment un bon jeu de plates-formes : réalisation graphique et sonore soignée, maniabilité du perso quasiment irréprochable...

Domage que l'animation ne suive pas, les ralentissements sont parfois vraiment gênants. Reste maintenant à savoir si vous accrocherez à l'humour du petit lézard. Personnellement, les vannes ne m'ont pas fait hurler de rire... (je préfère les blagues du Panda, lui il est vraiment drôle). Mais bon, vous êtes un passionné du genre, et si vous avez déjà Mario et Banjo, vous trouverez sûrement votre bonheur.



LANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL DYN.
- Éditeur : GRAVE ENTERTAINMENT
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMO PAK)
- Compatible : RUMBLE PAK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Une séquence d'intro pleine d'humour et tout en 3D. Les menus sont très clairs.

89%

GRAPHISMES

Une très belle 3D avec des couleurs chatoyantes et des décors variés.

89%

ANIMATION

La caméra bloque parfois derrière les murs. Les persos ont une démarche loufoque.

85%

MUSIQUE

Des thèmes aussi dingues que le jeu, parfois tirés de films (Stalag 13, Stargate...).

89%

BRUITAGES

De nombreuses digits. Des répliques désopilantes et des sons cartooniques.

90%

DUREE DE VIE

Ce nouveau épisode est très long, vous ne le finirez pas en un jour, c'est sûr.

90%

JOUABILITE

Le lézard répond bien aux mouvements. Hélas, la vue est parfois injouable.

85%

INTERET

Avec une durée de vie énorme et des gags à profusion, vous n'êtes pas près de vous arrêter. Un excellent jeu de plates-formes.

88%

Tout le monde se souvient sûrement des petits bolides qui ont bercé notre enfance. De minuscules voiturettes au look excentrique avec une demi-douzaine de pots d'échappement qu'on faisait déambuler sur le sol en émettant un "vroouum" avec la bouche. Eh bien, Electronic Arts propose aux nostalgiques de retomber en enfance.

Hot Wheels Turbo Racing est un jeu course en 3D temps réel dans lequel vous devez terminer dans les premières places. Pour ce faire, vous devez emprunter le maximum de raccourcis et utiliser vos Turbos afin de grappiller le plus de places. Mais pour obtenir ces fameux Turbos, il va falloir jouer les cascadeurs. En effet, les circuits sont parsemés de tremplins vous permettant d'effectuer sauts périlleux et vrilles. Mais gare aux réceptions : elles peuvent être "explosives". De nombreux passages secrets sont disséminés derrière des murs et des caisses. Il faut donc jouer de temps en temps au kamikaze et ne pas avoir peur des accidents. Comme dans Sonic R, sur Saturn, certains

passages donnent le vertige avec des loopings et des vrilles qu'il faut prendre le plus vite possible. Mais pas d'inquiétude, des propulseurs parsèment la route, et vous permettent d'atteindre facilement les 200 km/h. Pour gagner, vous avez à votre disposition 40 voitures fidèlement modélisées, dont les très célèbres Red Baron et Cat-A-Pult (on les a encore à la redac'...). Chaque bolide possède sa propre tenue de route et nécessite donc son propre style de conduite. Mais vous ne pouvez pas toutes les piloter dès votre première partie. Il faut en effet s'armer de patience et les débloquent en gagnant des championnats, en battant des records, etc. De même, bon nombre de circuits restent cachés et doivent être



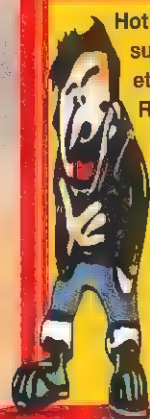
Les caméras offrent des vues tout bonnement vertigineuses. Les caisses en bas contiennent de la dynamite. Évitez-les !

débloqués. Réparties en quatre univers, les courses sont nombreuses et portent des noms assez évocateurs comme, par exemple, "Puits rouillés" (un niveau désertique style Arizona). A certains passages, de petites pastilles traînent sur la chaussée, il faut les ramasser, car elles vous permettent de réparer votre engin, ou de détruire plus facilement les adversaires. Une fois que vous avez choisi

une voiture et entré votre nom, plusieurs modes s'offrent à vous : Practice, Entraînement, Trophées HW et, surprise, Défi planant. Dans ce dernier, vous devez effectuer le plus de figures acrobatiques possible afin de gagner un maximum de points. Pour ce faire, vous disposez d'un temps limité et de quelques Turbos. Enfin, vous pourrez jouer à deux simultanément en écran splitlé horizontalement, juste histoire de montrer à vos amis que vous êtes le meilleur.

Certains tremplins cachés permettent d'atteindre des raccourcis. Ouvrez l'œil !

AVIS WHOU !



KAEL

Hot Wheels Turbo Racing est une bonne surprise. La licence est bien exploitée, et, contrairement à son homologue Lego Racers, le jeu est fun et jouable. Les graphismes variés, fins et colorés, offrent un bon confort visuel. De plus, les tracés complètement dingues et les cascades en altitude provoquent des poussées d'adrénaline et de nombreux fous rires. Enfin, il est intéressant de refaire les parcours que l'on pense connaître par cœur, car il y a forcément des passages secrets à découvrir. De quoi s'amuser un bon bout de temps.

AVIS OUI !

Avec Hot Wh... assurée... Le... facile et... cascade... les vi... la mus... tempé... sont co... trop sim... circuits... des he... ne pu... été "c...



ZANO

Ce looping s'annonce assez impressionnant. Il va falloir gagner de la vitesse. Pourquoi ne pas utiliser un Turbo ?

CASCADES ET CASSE-GUEULE

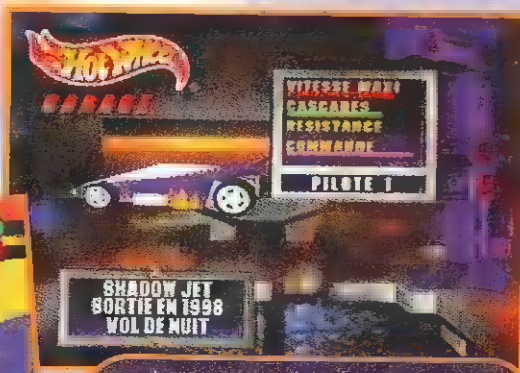
Le seul moyen de remporter la victoire est d'utiliser un maximum de Turbos. Sans eux, la plupart des voitures n'ont aucune chance de l'emporter. Voici donc une petite liste des principales figures.

• **Flip avant ou arrière.** C'est une cascade spectaculaire et difficile à réaliser. Il faut atteindre une bonne hauteur, et maintenir le bouton avant ou arrière enfoncé pendant toute la durée de l'acrobatie. Elle vous rapportera deux Turbos par tour effectué.

• **Virilles.** Comme pour les flips, le nombre de Turbos augmentera avec le nombre de tours effectués avant de toucher le sol. Vous devez maintenir gauche ou droite enfoncé pendant toute la durée de votre balade aérienne. Attention à ne pas atterrir à l'envers !

• **Tonneaux.** Ce sont les figures les plus techniques. Une fois que vous êtes en l'air, maintenez la touche L2 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles. Cette cascade est très lente à effectuer, mais rapporte 2 Turbos par tonneau.

• **Saut de la mort-quatre.** C'est la figure la plus simple. Plus vous sauterez loin, plus vous obtiendrez de Turbos.



Lorsque vous entrez dans le garage, vous obtenez des infos sur votre véhicule. Pratique pour faire le bon choix.

Le mode 2 joueurs en écran split, bien qu'un peu écrasé, offre un assez bon confort visuel et reste fluide.

AVIS OUI, MAIS...

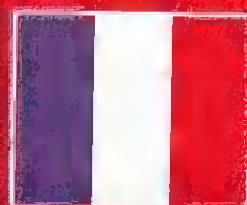
Avec Hot Wheels Turbo Racing, c'est l'éclate assurée... Le maniement de la voiture est ultra facile et le relief des circuits autorise les cascades les plus folles. Les loopings, les virages relevés, les Turbos, et la musique, excellente, font vite grimper la température. Les graphismes et la fluidité sont correctes, mais l'ensemble est un peu trop simpliste. Le nombre de voitures, de circuits et de passages secrets garantissent des heures de délire. Dommage qu'on ne puisse y jouer à plus de deux... C'eût été "hot chanmaille !", comme dirait ce brave Switch.



IANO



Les passages dans les tunnels sont magnifiques et regorgent d'effets lumière. La petite caisse blanche au loin contient une voiture cachée. Il faut donc pas la rater.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Bonne cinématique, interface graphique très claire et nombreuses options.

89%

GRAPHISMES

Fins et colorés. Avec quelques bogues çà et là quand même.

80%

ANIMATION

Fluide et rapide d'un bout à l'autre du jeu. Aucun ralentissement !

90%

MUSIQUE

Magnifique : hard-rock, hip-hop, jungle... Le tout signé par le groupe Metallica.

90%

BRUITAGES

Très réalistes. Les centaines d'explosions sont criantes de vérité.

89%

DUREE DE VIE

Vous n'êtes pas près d'en voir le bout.

89%

JOUABILITE

Très agréable, une fois qu'on a bien retenu la fonction de tous les boutons.

85%

INTERET

Des tonnes d'options cachées, des cascades à gogo, de la musique d'enfer, on y revient sans cesse. Un vrai concentré de bonheur...

88%

Le Stade de France est devenu un haut lieu touristique. Un grand moment d'émotion, mon p'tit Jean-Mimi !

Les coups francs sont assez délicats à travailler. L'effet n'est pas assez réaliste.

Il y a du monde à l'entrée de la surface. Shooter semble être la meilleure solution. Utilisez judicieusement la jauge de puissance.

Malgré une carrière en dents de scie, Ronaldo reste l'un des meilleurs joueurs de la planète.

AVIS NON, MAIS...

Malgré son aspect attractif, avec toutes les plus grandes compétitions et les véritables joueurs, ce Monde des Bleus manque de souplesse et de jouabilité. L'esthétique est agréable, mais les parties manquent de rythme. Les possibilités techniques sont nombreuses, mais leur exécution ne se fait pas dans la douceur ni dans la simplicité. L'intelligence artificielle est un peu limitée, notamment en ce qui concerne les appels de balle. Une titre difficile à prendre en main et qui manque de profondeur.

TOXIC

LE MONDE DES BLEUS

Le jeu officiel de l'Equipe de France

Souvenez-vous : il y a un an et trois mois, la France oublait ses tourments pour quelques jours grâce à une bande de Bleus jamais à court d'inspiration. Voici le jeu de foot de Sony avec l'authentique licence de l'équipe de France. Alors, champion du monde ?

Les premiers écrans de sélection sont soignés et précis. Le jeu rapide est immédiatement disponible. Dans ce mode, la partie commence instantanément, sans grand souci des réglages, avec des équipes prédéterminées. Le match amical oppose deux équipes sélectionnées parmi les plus grandes formations nationales et les clubs les plus prestigieux des neuf championnats majeurs internationaux. Tous les plus grands joueurs de la planète sont réunis. Les possibilités de gestion vous permettent de bâtir précisément votre équipe suivant vos

préférences tactiques. Le mode Tournoi dans lequel la compétition est déclinée en six épreuves représente un challenge relevé. Les équipes internationales peuvent en découdre dans les véritables conditions d'un tournoi officiel. Bref, il est possible de revivre la Coupe du Monde, avec son cortège d'émotions et de rebondissements.

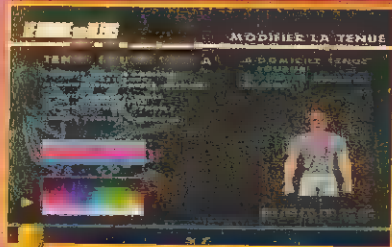
Comme en vrai

Le mode Championnat propose une compétition longue et difficile où seule la victoire finale compte. Il faudra donc réaliser de bons résultats dans la totalité de la compétition pour remporter le

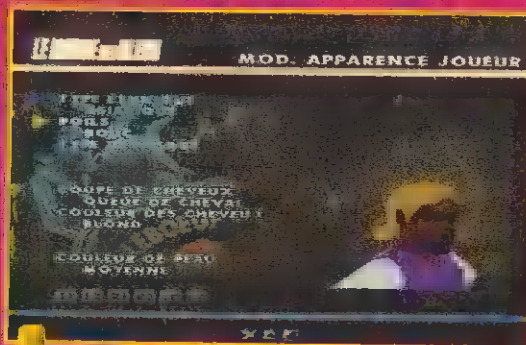
titre de champion national ou du monde. Le menu des options, complet, permet de configurer la partie dans ses moindres détails. L'éditeur de joueurs permet de modifier les statistiques pour plus de réalisme. Vous pourrez à loisir créer un joueur de toutes pièces et l'intégrer à l'équipe de votre choix. La possibilité de créer une équipe entière apporte un sérieux coup de fouet à l'intérêt général de la partie. Bref, le confort de jeu est assez important pour satisfaire les pointilleux qui trouveront un panel plus que complet des aspects les plus attractifs du football.

LA LIBERTÉ DE CRÉER

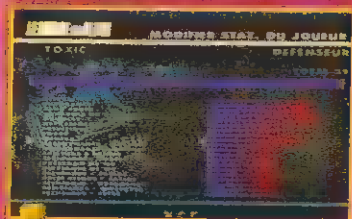
Parmi les options, vous pourrez configurer et reconfigurer les joueurs • votre choix, qu'ils appartiennent à des équipes déjà formées ou qu'ils soient • fruit • votre imagination. Et l'Aimé • vous pourrez • livrer aux • expériences les • plus extrêmes avant d'envoyer votre équipe participer aux • compétitions • mondiales les plus réputées.



Il est possible de travailler l'aspect esthétique de votre joueur très précisément. Le choix des couleurs est déterminant pour le confort visuel.



Le look • joueur est primordial pour faire lever • foules dans le stade.



Modifiez les aptitudes de votre joueur • utilisant • les statistiques à • votre disposition.

caractéristiques • joueurs professionnels sont paramétrables • vous de juger • l'état • forme de chacun



La victoire est acquise, les joueurs sont heureux, le président chante la Marseillaise.



Les centres sont toujours très dangereux pour la défense. Appuyez sur le bouton R1 pour donner de l'effet.

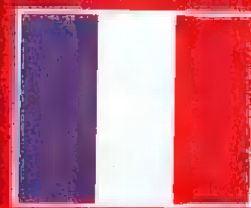
AVIS NON !

Plutôt que d'argumenter en vous disant que ce jeu n'est pas maniable du tout, qu'il faut manuellement sélectionner le joueur le plus près du ballon, et que c'est particulièrement injouable, que la défense est molle au possible, que les graphismes sont corrects mais sans plus, que le jeu est mou... Plutôt qu'énumérer ses innombrables défauts, je vais tout simplement vous dire que c'est le plus mauvais jeu de foot que j'ai eu entre les pattes depuis un ou deux ans.

PANDA



Les ralentis sont précis et permettent de revivre vos exploits selon différents angles de vue.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SOHO TEAM
- Éditeur : SONY
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : LÉGÈRES

PRESENTATION

Les Bleus au sommet de leur gloire... Des moments inoubliables.

88%

GRAPHISMES

Le jeu est relativement beau. Les couleurs sont vives et les détails soignés.

87%

ANIMATION

Mouvements bien décomposés mais gestes décisifs un peu mous.

86%

MUSIQUE

Des compositions originales accompagnent les parties.

85%

BRUITAGES

Trop légers. L'ambiance est un peu rigide, malgré les commentaires des deux gars.

80%

DUREE DE VIE

Les différents championnats vous tiendront en haleine de longs mois.

90%

JOUABILITE

Les commandes ne répondent pas bien. Difficile de développer un jeu propre.

80%

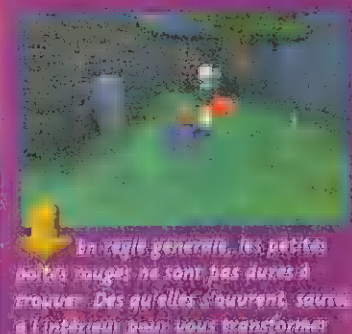
INTERET

Beaucoup d'options et de compétition pour un jeu à la maniabilité peu évidente. De bonnes idées, desservies par une réalisation trop légère.

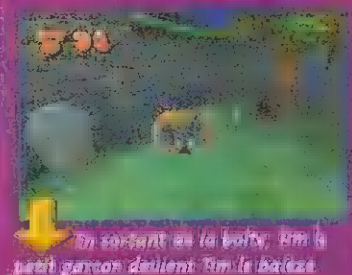
79%

MAGIQUES

À de nombreuses reprises, votre personnage se transformera en sautant dans les petites boîtes rouges. Il pourra alors devenir un gros balèze, un ninja, un bouffon ou un robot et réaliser des actions impossibles en temps normal. Attention, cependant, ces modifications ne durent qu'un temps, votre perso redevient ensuite un enfant.



En règle générale, les petites boîtes rouges ne sont pas dures à trouver. Des guêles d'ourent, saou... à l'intérieur pour vous transformer.



En sortant de la boîte, Tim le petit garçon devient Tim le balèze.



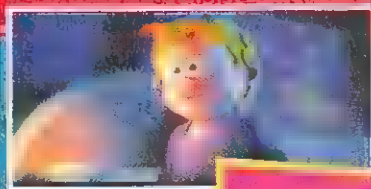
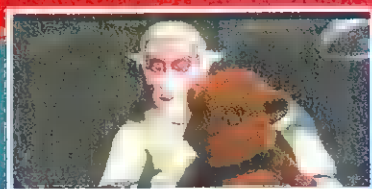
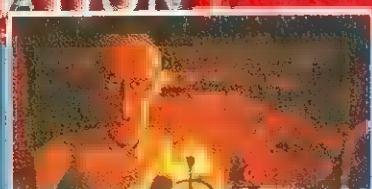
Lola aussi peut devenir une nana balèze.



Transformé en robot, Tim va pouvoir sauter très haut.



Avec son costume de bouffon, Tim peut rester plus longtemps sous l'eau sans respirer.



DREAMSTORY

Dream Story, appelé aussi 40 Winks, débarque sur Playstation. Il est également annoncé dans un avenir proche sur N64 et Dreamcast. Plonger au pays des rêves et des cauchemars, ça vous tente ?

Les Winks sont des petites créatures qui empêchent les cauchemars les plus horribles de gâcher vos nuits. Un affreux personnage, Insomniac, a kidnappé tous les Winks afin de vous terroriser pendant votre sommeil. Pour récupérer les gardiens du sommeil tranquille, le joueur a le choix entre deux personnages : Tim, un petit garçon, et Lola, une petite fille. L'un d'eux va devoir plonger dans le monde hostile des cauchemars et récupérer les 40 Winks. L'aventure se passe dans un univers 3D aux décors magnifiques, avec des jeux de

lumière qui créent une ambiance très particulière. Les bruitages sont ultra complets : le perso crie, se moque des adversaires, le plancher craque, les portes grincent... La musique est angoissante à souhait et les cinématiques qui montrent ce que prépare l'horrible Insomniac sont très réussies, même si elles sont courtes.

Courir, sauter, nager

Ce monde des songes est peuplé d'une cinquantaine d'affreuses créatures prêtes à tout pour vous empêcher de sauver vos rêves... Pour se défendre et progresser dans sa

quête, votre personnage dispose d'un éventail de mouvements assez complet : il peut bien sûr courir, sauter,

nager, mais il sait aussi tacler, frapper, et souffler sur un ennemi. Il peut se transformer en sautant dans les petites boîtes rouges que l'on rencontre assez souvent dans le jeu. Il s'équipera alors d'un costume de ninja, de robot ou de bouffon et pourra réaliser des actions spécifiques, comme sauter plus haut, lancer des missiles ou des éclairs... Le jeu se compose de 6 mondes et de 17 niveaux. Il faut récupérer tous les Winks, les 12 morceaux de l'horloge et battre le boss de chaque monde pour accéder au suivant. Les boss sont des inventions du méchant Insomniac contrôlées par son disciple, l'ours Pelochon. Certes, Dreamstory est une histoire destinée aux jeunes joueurs, mais sa qualité graphique est épatante.



Cette maison (premier monde) est habitée par une sorcière.



Tim peut rester cent secondes en apnée.

AVIS OUI, MAIS...

Dreamstory joue dans une catégorie où la concurrence est rude. Les titres plates-formes sur Playstation sont nombreux, avec des valeurs sûres comme Spyro ou Ape Escape. La maniabilité du perso, trop imprécise, pose des problèmes, et la caméra auto, trop lente, fait perdre pas mal de pêche à l'ensemble. C'est regrettable, car ce jeu possède quand même de grosses qualités, un visuel soigné et une ambiance particulière. Mais bon, malgré ses petites imperfections, Dreamstory ■ les moyens de vous tenir éveillé pas mal d'heures...



ZANO

AVIS OUI, MAIS...

Les titres dans la catégorie des plates-formes sur Playstation sont nombreux, avec des valeurs sûres comme Spyro ou Ape Escape. La maniabilité du perso, trop imprécise, pose des problèmes, et la caméra auto, trop lente, fait perdre pas mal de pêche à l'ensemble. C'est regrettable, car ce jeu possède quand même de grosses qualités, un visuel soigné et une ambiance particulière. Mais bon, malgré ses petites imperfections, Dreamstory ■ les moyens de vous tenir éveillé pas mal d'heures...



SWITCHE

Loxy

n.
mcast.
?

er
fler
se

ra

ser

s,
ut,

des

pose de 6

ux. Il faut

ks, les 12

et battre

nde pour

s boss

méchant

par son

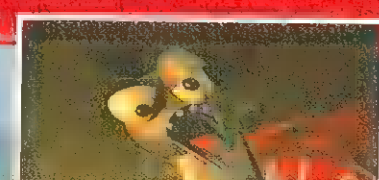
on.

t une

jeunes

é

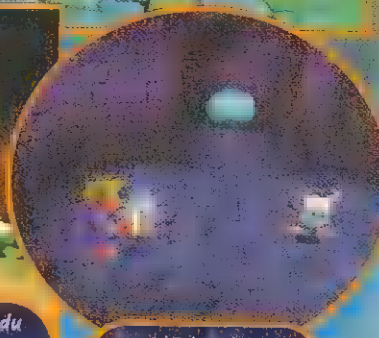
e.



Le premier boss est une araignée



Il faut les 12 parties du
d'ran... l'horloge pour
ouvrir... porte du boss...



vient... trouver
un Wink...



Lola se trouve devant l'entrée
niveau où... cache... premier boss...

AVIS OUI, MAIS...

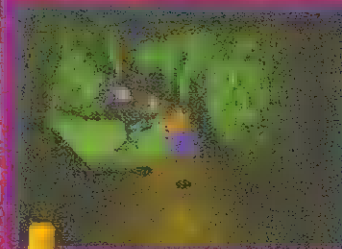
Les titres dans le genre sont nombreux sur Playstation, et Dreamstory évoque sans contestation Rascal. L'ambiance très infantile plaira aux plus jeunes. Le jeu peut paraître archi classique au début, mais le perso principal peut se transformer et avoir ainsi accès à des nouveaux endroits. Mais bon, sorti de là, c'est très classique, la maniabilité n'est pas parfaite comme sur la plupart des jeux en 3D et ça commence à devenir énervant à force. Et puis, avec l'arrivée de Spyro 2, il m'est difficile de vous conseiller un titre moins amusant.



SWITCH

LES COURSES BONUS

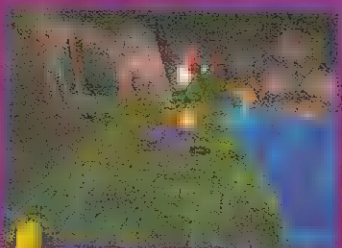
Dans chaque monde, vous choisissez l'ordre dans lequel vous traversez les niveaux. Vous pouvez aussi disputer une course bonus. Pour cela, il faut frapper deux fois le personnage qui rôde dans le coin. Vous le reconnaîtrez facilement, c'est le seul qui ne vous attaque pas.



Dans le premier monde, frappez la sorcière pour faire une course contre elle.



Disputer une course est l'occasion de récupérer de l'énergie et des points de vie.

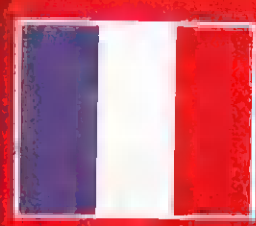


Dans le deuxième monde, c'est un requin qu'il faut frapper deux fois.



Batter le requin, il prétend avoir jamais perdu.

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EUROCOM
- Éditeur : GT INTERACTIVE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTE

PRESENTATION

Une très jolie cinématique d'intro, des menus clairs...

89%

GRAPHISMES

Les textures, les décors et les effets de lumière sont superbes.

92%

ANIMATION

La 3D est bien gérée, mais on aurait apprécié une caméra auto plus rapide...

85%

MUSIQUE

Appropriée à l'atmosphère générale du jeu, mais un tantinet répétitive.

86%

BRUITAGES

Tout y est, les petits cris du perso, le plancher qui craque, les bruits d'eau...

92%

DUREE DE VIE

Trouver les 40 Winks vous prendra pas mal de temps...

91%

JOUABILITE

Pas immédiate et manier le perso sous l'eau est assez délicat.

84%

INTERET

Aucun risque de s'endormir... Une meilleure précision dans les déplacements et une caméra plus nerveuse auraient été souhaitables.

87%

LA GLOIRE ET LES PÉPÉS

Le mode Carrière permet de faire évoluer votre champion dans l'univers sans pitié de la boxe de haut niveau. Choisissez votre combattant parmi les figures existantes ou créez-le. A vous ensuite la gloire, les pépés et les annus avec la mafia.



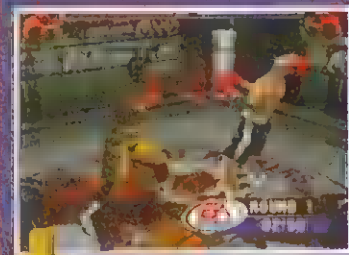
Vous pouvez créer librement un boxeur pour l'engager dans une compétition de haut niveau.



Pour aller loin dans le mode Carrière, entraînez votre boxeur pour qu'il maîtrise toutes les finesses du noble art.



Le "sparring partner" est idéal pour essayer des styles variés de coups ou de coups.



Il faut remporter les premiers combats pour bien lancer votre carrière.

K.O. Kings 2000

Apprenez et entraînez-vous, croquer du bon et pécher de la vieillesse. K.O. Kings 2000 est un programme qui vous permettra de devenir le plus puissant des boxeurs de l'histoire pour le plaisir de votre carrière de champion national. Tout est dans le jeu de la vieillesse.

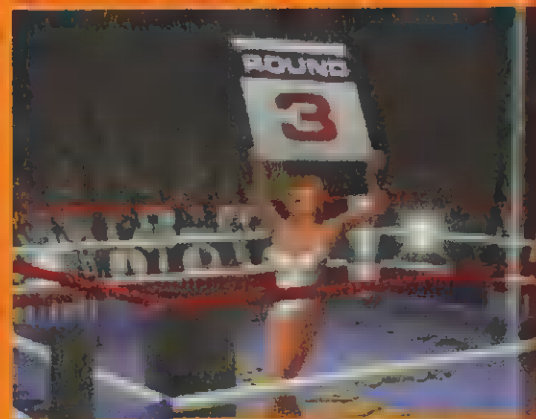
Un combat de boxe, c'est beau, surtout quand c'est bien fait. K.O. Kings propose plusieurs modes de jeu, complets et précis. La partie rapide vous met immédiatement dans les conditions de match (vous ne choisissez pas votre combattant). Le mode Sluggfest est un régal, seul ou à deux, vous choisissez votre boxeur parmi les plus célèbres de l'histoire du noble art. Il est possible d'organiser des rencontres entre différentes catégories de poids, ce qui réserve des combats où la stratégie l'emporte, notamment quand un poids lourd rencontre un moyen. Dans tous les cas, le match se déroule dans le respect le plus strict des règles en vigueur dans les différentes fédérations de boxe. Il est également possible de créer un boxeur de toutes pièces (apparence physique, niveau technique...) avant de le

sauvegarder. Vous l'enverrez ensuite participer à des combats libres pour évaluer sa progression, augmenter son expérience. Une fois qu'il sera bien chaud, vous le lancerez dans le terrible mode Carrière qui vous permettra de suivre l'évolution de votre poulain depuis ses premiers coups dans le sac de sable jusqu'au combat pour la ceinture de Champion du monde.

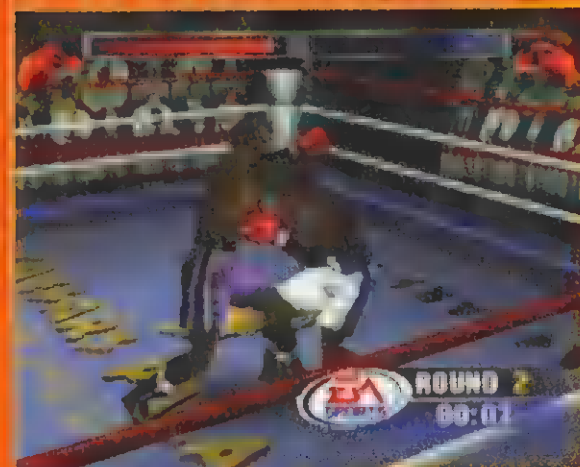
Attaque de punch

Les options pendant le jeu en dehors de la partie sont complètes et offrent une belle liberté de jeu. Côte graphique, les personnages sont correctement détaillés. C'est en fait l'environnement du combat qui pêche, notamment, n'est pas

vraiment un régal pour les yeux. L'ambiance n'est pas franchement survolée. De même, l'animation des boxeurs manque un peu de punch (un comble) dans les phases critiques du match. Reste la musique, typée soul/funk, qui soutient heureusement fort bien le rythme des combats.



Les petites animations entre les rounds sont toujours un régal pour les yeux.



L'esquive est importante. Cette technique permet d'éviter les coups directs de votre adversaire.

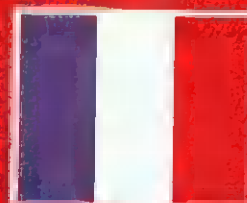
AVIS OUI, MAIS...

Il est vraiment agréable de retrouver tous les plus grands boxeurs de l'histoire et en plus de pouvoir les utiliser dans des combats d'anthologie. K.O. Kings 2000 ne manque pas de qualités, les modes de jeu sont complets et l'on prend beaucoup de plaisir à faire évoluer un boxeur dans le mode Carrière. Reste que ce titre manque de punch, et ça, pour un jeu de boxe c'est impardonnable. Les coups partent mollement et la précision n'est pas toujours idéale. Dommage, donc, que la réalisation ne soit pas plus inspirée et que l'animation ne soit pas plus nerveuse.



TOXIC

2000



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : E.A. SPORTS
- Éditeur : E.A. SPORTS
- BOXE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Des boxeurs bien balèzes s'en mettent plein la gueule... Ça défoule.

88%

GRAPHISMES

Beaucoup de couleurs et quelques détails accrocheurs, mais rien de bouleversant.

80%

ANIMATION

La plupart des coups sont présents, mais la lenteur de réaction est exaspérante.

70%

MUSIQUE

Des thèmes groovy, qui collent à l'univers de la boxe. Sortez les pattes d'eph !

85%

BRUITAGES

Un peu aseptisés. L'ambiance est loin d'être survoltée.

75%

DURÉE DE VIE

Les divers modes donnent une belle durée de vie. Le mode Carrière est prenant.

90%

JOUABILITÉ

Les coups partent lentement. Les déplacements ne sont pas aisés.

75%

INTERET

La réalisation de K.O. Kings n'est pas une réussite. L'animation n'est pas assez rythmée et le tout manque de pêche.

80%

AVIS NON !

Bon, soyons clair, ce jeu est mauvais. Les graphismes sont moyens, l'animation est poussive. Il y a un énorme temps de latence entre

le moment où vous appuyez sur un bouton, et lorsque le coup part enfin. Les jabs de De Lahoya sont lents comme le cerveau de Switch... On s'ennuie à mourir lorsqu'on y joue. Bref même en étant, comme moi, un amateur de boxe, je ne vois pas comment on pourrait lui trouver un quelconque intérêt.

PANDA

Il faut parfois repousser son adversaire des deux gants pour éviter un mauvais coup.

Les crochets sont puissants. Bien placés, ils font très, très mal.

Un super punch ne laisse que très peu de chance de se relever.

En cas de K.O., il faut agiter frénétiquement le stick droit gauche pour reprendre ses esprits.

Les différentes vues sont spectaculaires, mais pas toutes très jouables.

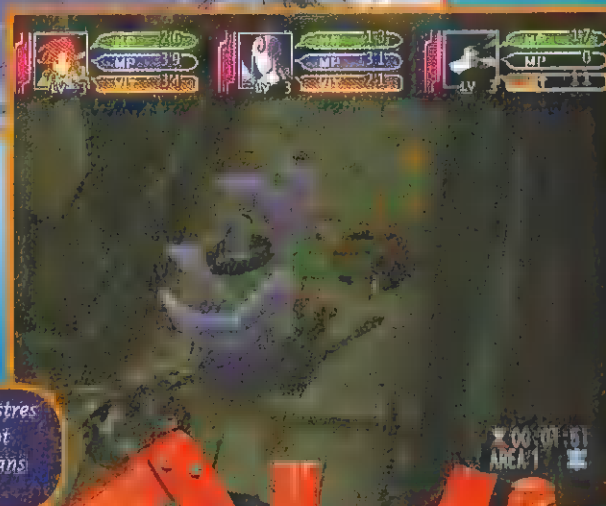
TEST DREAMCAST



Chaque donjon possède son boss de fin de niveau.



Vous êtes en face du temple dans lequel vous pouvez ressusciter vos monstres.



Vos deux monstres vous suivent fidèlement dans ce donjon.

On est habitués aux jeux qui prennent du retard, mais pas à l'inverse ! On n'attendait pas Climax Lander avant mars. Ce fut donc une énorme, mais pas désagréable, surprise de le voir arriver si vite. Serait-ce enfin le premier grand RPG sur Dreamcast ?

Climax Lander est un RPG, et non un action-RPG comme on le pensait au départ. Réalisé entièrement en 3D, il bénéficie d'un système de caméra dynamique très poussé. Lorsque, par exemple, vous vous déplacez dans le village, l'angle de vue se modifie tout seul. Ce n'est pas nouveau, mais pour une fois ce système apporte un plus indéniable, sans bogue d'affichage.

Chasseur de monstres

Vous incarnez un elfe, qui en plus de devoir résoudre des énigmes, peut aussi accepter les petites quêtes que lui demandent les villageois, comme dans Arc the Lad 2. Bien sûr, vous allez rencontrer d'autres héros, mais ils ne viendront pas se joindre à votre groupe. Par contre, vous pouvez changer de héros en cours d'aventure selon votre envie. Evidemment, suivant les passages, il faudra choisir le bon héros, pour parler à tel ou tel personnage. Tous ces aventuriers ont en commun le pouvoir de capturer les monstres. Suivant votre niveau, par rapport à celui de la créature que vous désirez

attraper, cela se révélera plus ou moins facile. De plus, votre "capsule" a un nombre de places limité. Il faut donc bien choisir quel type de monstre vous voulez capturer. Les donjons sont séparés en étages. C'est lorsque vous prenez un téléporteur, pour aller au niveau suivant, que vous pouvez changer de créature. Impossible de se faire accompagner par plus de deux monstres en même temps. S'ils meurent, direction le temple pour les ressusciter, on peut même changer leur nom. Bonne nouvelle, on voit les ennemis qui peuplent les donjons. Ils ne vous agressent pas immédiatement. Parfois, ils parlent entre eux, ou tout simplement s'enfuient ! Les boutiques font crédit, grande première dans un RPG ! Vos armes et armures sont sujettes à l'usure. Ce qui peut donner lieu à des situations critiques en plein milieu d'un donjon !



du temple
s pouvez
monstres.

MP 0
HP 11

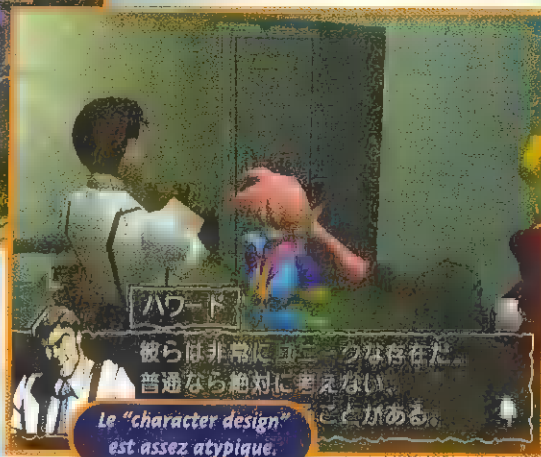
00:01:51
AREA 1

スラッス

Des décors magnifiques...
Normal, on est sûr
Dreamcast.



Une nouvelle recrue pour votre
équipe d'aventuriers.



Le "character design"
est assez atypique.



Vous avez intérêt à positionner
vos magiciens en arrière.

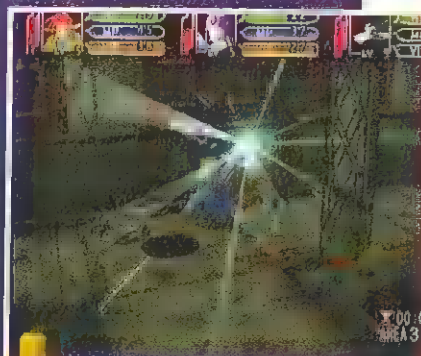
AVIS OUI !

J'avoue avoir été très surpris par ce jeu. Il est assez original par rapport à ce que l'on a l'habitude de voir. Il mélange un peu les genres : entre RPG et "Dungeon Game". Il reprend aussi d'excellentes idées, comme la possibilité de capturer les monstres. La réalisation technique est une nouvelle fois impeccable. Mais ce n'est pas un "vrai" RPG comme on a l'habitude d'en voir. Une fois la surprise passée, Climax Landers est un bon jeu, mais il risque de décevoir les puristes.

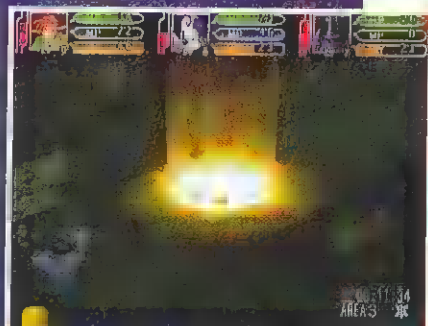
PANDA

RAYON MAGIQUE !

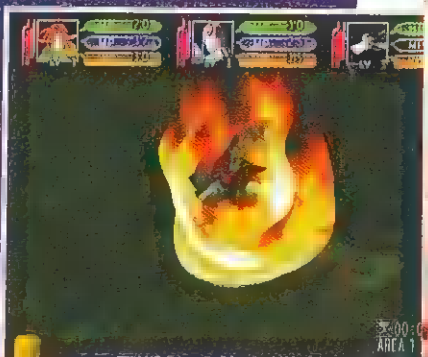
Dans votre groupe, il faut absolument que vous ayez un magicien qui ait accès aux sorts de soins. Attention, si vous lancez un sort de "heal" sur un mort-vivant, il perdra des points de vie ! C'est classique dans les "jeux de rôles" sur table, mais c'est la première fois qu'on voit ça sur console !



Les magies sont l'occasion
superbes effets lumière.



Les sorts à zone d'effet
coûtent plus points mana, mais
permettent nettoyer le terrain.



Certains types sort
marchent mieux contre certains types
monstre.



On n'est pas dans un monde médiéval, même l'on se bat souvent l'épée.



Voilà un monstre capturé façon Ghostbusters !

AVIS OUI, MAIS...

Au début, j'ai été déçu par Climax Landers. Non qu'il m'ait paru mauvais, mais il n'a rien à voir avec un RPG classique : intrigue fade, pas d'énigmes, pas de carte du monde, pas de monstres en dehors des donjons... Mais après quelques heures de jeu, j'ai commencé à m'amuser. Finalement, le système de donjons et de combat est plutôt sympa, la possibilité de capturer les monstres et les faire progresser constitue une bonne idée, et les quêtes pallient le manque d'énigmes. Climax Landers est ce que j'appellerais un "RPG expérimental". A voir.

CHEUB

HELP !

Quand vous avez fini le premier vrai donjon, et liquidé le boss, vous vous retrouvez à nouveau dans le village. Premier problème : vous vous retrouvez au niveau 1... Ne flippez pas, c'est normal... Vous verrez que lorsque vous voudrez entrer dans le grand temple, qui est aussi le deuxième donjon, cela ne vous sera pas possible. Un blabla en japonais vous expliquera que vous êtes au niveau 1 et que vous ne pouvez porter que quatre objets sur vous. Allez voir le bœuf qui vous sert à sauvegarder, et donnez-lui les objets que vous avez en trop. Ce système est surprenant au départ, car même vos monstres reprennent au niveau 1 à chaque donjon... Par contre, vous gardez les "skills" que vous avez acquises.



Voici le bœuf qui vous permet de sauvegarder.



On vous indique tous les endroits où vous pouvez aller.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **JAPONAIS**

Développeur : **CLIMAX**
Éditeur : **SEGA**
RPG
1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible :
- Vibrations :

PRESENTATION

Une assez longue présentation, mais pas de DA, malheureusement.

83%

GRAPHISMES

Une fois encore, la Dreamcast impressionne.

95%

ANIMATION

Un poil lente, mais elle reste très correcte.

85%

MUSIQUE

Variée et agréable, dans un style très symphonique.

93%

BRUITAGES

Dommage qu'il n'y ait aucun dialogue, et ça manque de digitalisations vocales.

84%

DUREE DE VIE

Quelques petites énigmes, mais rien d'insurmontable.

89%

JOUABILITE

Le système de caméra dynamique ne pose pas de gros problèmes.

88%

INTERET

Climax Landers bénéficie d'une réalisation graphique hors du commun, mais ce n'est pas le "fantastique" RPG que tout le monde attend.

88%

Du 2 au

FRANCE

- 01 Belfort
- 02 Bourg en Bresse
- 03 Farnes Vohra
- 04 Chénay
- 05 Leon
- 06 Bouviers
- 07 Villars-Corbières
- 08 Gao
- 09 Mandelieu
- 10 Menton
- 11 Rodez
- 12 Arles
- 13 Fos-sur-Mer
- 14 Balons-de-Provence
- 15 Raynaud
- 16 Trarfeur
- 17 L'Isle
- 18 Vire
- 19 Aurillac
- 20 La Rochelle
- 21 Royan
- 22 L'Isle
- 23 L'Isle
- 24 L'Isle
- 25 L'Isle
- 26 L'Isle
- 27 L'Isle
- 28 L'Isle
- 29 L'Isle
- 30 L'Isle
- 31 L'Isle
- 32 L'Isle
- 33 L'Isle
- 34 L'Isle
- 35 L'Isle
- 36 L'Isle
- 37 L'Isle
- 38 L'Isle
- 39 L'Isle
- 40 L'Isle
- 41 L'Isle
- 42 L'Isle
- 43 L'Isle
- 44 L'Isle
- 45 L'Isle
- 46 L'Isle
- 47 L'Isle
- 48 L'Isle
- 49 L'Isle
- 50 L'Isle
- 51 L'Isle
- 52 L'Isle
- 53 L'Isle
- 54 L'Isle
- 55 L'Isle
- 56 L'Isle
- 57 L'Isle
- 58 L'Isle
- 59 L'Isle
- 60 L'Isle
- 61 L'Isle
- 62 L'Isle
- 63 L'Isle
- 64 L'Isle
- 65 L'Isle
- 66 L'Isle
- 67 L'Isle
- 68 L'Isle
- 69 L'Isle
- 70 L'Isle
- 71 L'Isle
- 72 L'Isle
- 73 L'Isle
- 74 L'Isle
- 75 L'Isle
- 76 L'Isle
- 77 L'Isle
- 78 L'Isle
- 79 L'Isle
- 80 L'Isle
- 81 L'Isle
- 82 L'Isle
- 83 L'Isle
- 84 L'Isle
- 85 L'Isle
- 86 L'Isle
- 87 L'Isle
- 88 L'Isle
- 89 L'Isle
- 90 L'Isle
- 91 L'Isle
- 92 L'Isle
- 93 L'Isle
- 94 L'Isle
- 95 L'Isle
- 96 L'Isle
- 97 L'Isle
- 98 L'Isle
- 99 L'Isle
- 00 L'Isle

Le produit est remboursé jusqu'en 31 mars 2000 dans les

PAC-MAN WORLD



Pour son vingtième anniversaire, Pac-Man fait un retour fracassant ! Namco nous offre sur un seul CD une compilation de trois jeux, dont deux inédits, dérivés du célèbre titre des années 80. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le principe n'a pas perdu de son intérêt et reste toujours aussi amusant. A découvrir ou à redécouvrir.



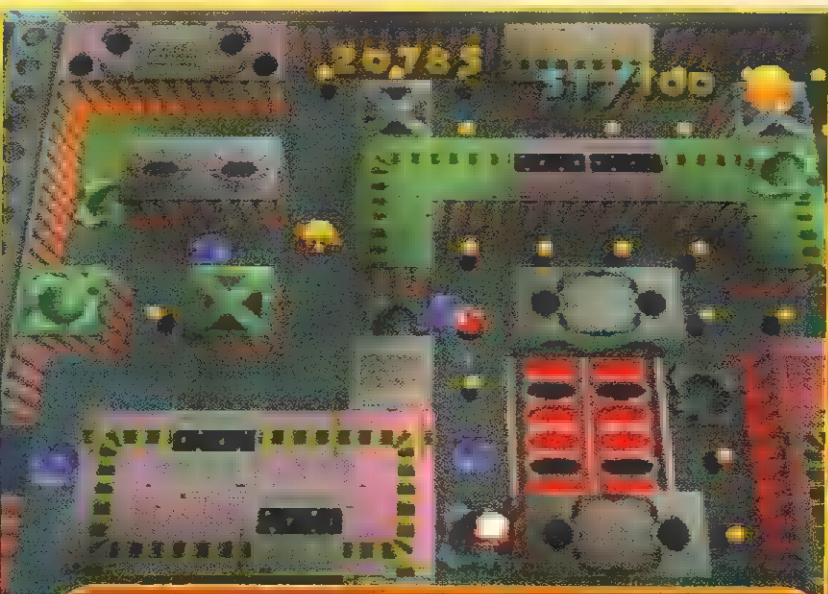
Comme dans *Mario 64*, Pac-Man peut revêtir une armure diadème. Il devient plus lourd, peut courir sous l'eau et ne craint plus ses adversaires.

Mise à part une courte apparition dans la compilation Namco Museum vol. 1, voici près de vingt ans que nous n'avions plus entendu parler du jeu original Pac-Man. Cependant, la petite pastille jaune s'apprête à faire un retour fracassant sur Playstation. En effet, cette nouvelle compilation propose pas moins de trois titres basés sur l'univers de Pac-Man.

Le premier, classique parmi les classiques, est tout simplement le Pac-Man des salles d'arcade sorti en 1980. Le deuxième, *Maze*, est une version inédite toute en 3D (à ne pas confondre avec le *Pac Mania 3D*, qui était en 3D isométrique). Une trentaine de labyrinthes vous y attendent. Quant au dernier, *Quest*, c'est un jeu de plates-formes en 3D qui rappelle fortement *Klonoa* (également signé Namco) : vous dirigez Pac-Man et devez trouver le moyen d'arriver à la fin du niveau. Pour cela, il faudra

actionner des interrupteurs, déplacer des plates-formes, nager sous l'eau, trouver des fruits qui ouvrent certaines portes, récupérer les six lettres de "P.A.C.M.A.N.", libérer vos camarades prisonniers ou encore gober des pastilles d'énergie... Simple, mais pas évident !

Pac-Man World est un jeu très complet qui satisfera tous les amateurs de plates-formes et les passionnés de jeux d'arcade des années 80. C'est bien simple, Niiico ne décroche plus de son écran !



Quest : En récupérant des icônes en forme de vaisseau de Galaxien, vous ouvrez de nouveaux labyrinthes dans le mode *Maze*. On passe ainsi de 25 à 30 niveaux.

AVIS OUI !

Ce *Pac-Man World* est un événement ! Non seulement il contient le jeu original des années 80, mais également deux versions inédites de Pac-Man.

Maze est un Pac-Man 3D comportant une trentaine de tableaux très sympas, alors que *Quest* est un jeu de plates-formes en 3D superbement réalisé et disposant d'une longueur de vie épatante.

Très simple, il s'inspire de *Klonoa* et propose des énigmes audacieuses qui plairont à tous les amateurs du genre. Simplicité, efficacité !



NIIICO

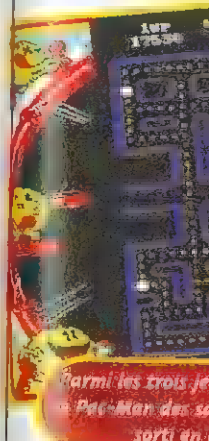
BOS

Pac-Man
basés su
du cirque
vous l'au
rencontr



Ce
canon. Act
moment p

Le boss de

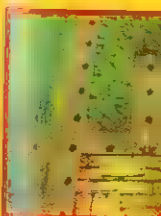


Parmi les trois je
Pac-Man des sa
sorti en

En récupér
le mot PACMA
truffe

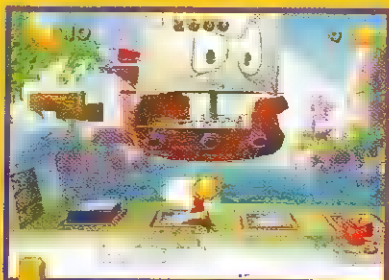
HEL

Dans *Maze*, il
tâche, dès que
de nouveau su
La vision s'en t

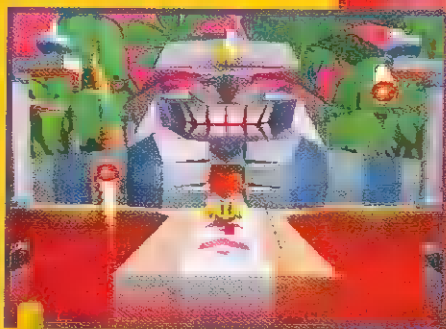


BOSS

Pac-Man Quest est composé de six mondes, divisés en quatre niveaux, basés sur des thèmes bien particuliers : les pirates, l'espace ou l'univers du cirque pour ne citer qu'eux. Le quatrième niveau de chaque monde est, vous l'aurez deviné, l'occasion d'une rencontre avec un boss. Images.

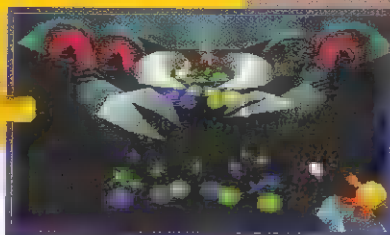


Ce bateau pirate tire des boulets de canon. Actionnez les boutons bleus au bon moment pour les lui renvoyer à la tronche.



Ce boss se trouve à la fin du monde de l'Egypte. Tapez quatre fois sur son cœur pour en venir à bout.

Le boss de l'espace est un rappel de Galaxian et Galaga. Crevez-lui les yeux pour en finir.



Parmi les trois jeux proposés, le Pac-Man des salles d'arcade, sorti en 1980.



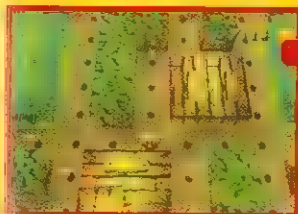
Quest. En actionnant certains interrupteurs, on obtient des minijeux à la Pac-Man. Amusant non ?



En récupérant toutes les lettres qui forment le mot PACMAN, on a droit à un niveau bonus truffé de fruits en tout genre.

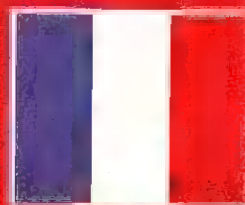
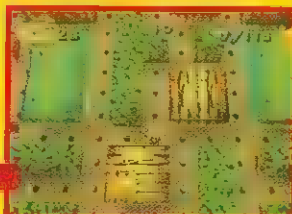
HELP !

Dans Maze, il est important de savoir se diriger dans les labyrinthes. Pour vous faciliter la tâche, dès que le jeu commence, appuyez sur "Start" pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur cette touche, ô miracle, la caméra est désormais située plus en hauteur. La vision s'en trouve grandement améliorée.



Dès le début de la partie, appuyez sur "start".

Appuyez de nouveau sur ce bouton et le tour est joué. Merci qui ? Merci, Niico.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Des options très claires. De nombreuses séquences en images de synthèse.

82%

GRAPHISMES

Très réussis, avec des couleurs bien pétantes en mode Quest.

80%

ANIMATION

Rien à redire : pas de ralentissement et des animations fluides et rapides.

85%

MUSIQUE

Les thèmes de 1980 remixés au goût du jour.

85%

BRUITAGES

Rien d'extraordinaire, mais c'est le genre qui veut ça.

75%

DURÉE DE VIE

Trois jeux en un ! Il y a de quoi faire. Le mode Quest est long et très accrocheur.

90%

JOUABILITÉ

La prise en main est très rapide et met le jeu à la portée de tout le monde.

90%

INTERET

Pac-Man World est un excellent jeu de plates-formes 3D qui satisfera tous ceux qui ont aimé le jeu d'arcade des années 80.

88%

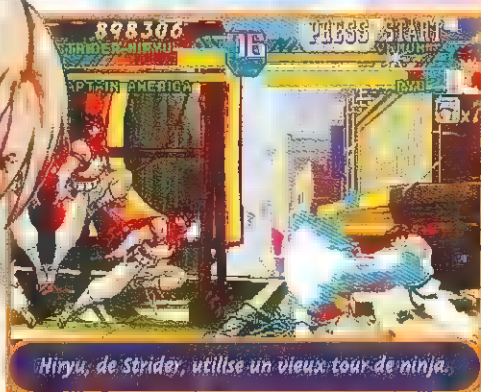
MARVEL VS. CAPCOM

Une des références des jeux de baston 2D débarque sur Dreamcast. Le Panda sort ses griffes. Mais c'est aussi l'occasion de tester la culture générale d'un de nos petits nouveaux !

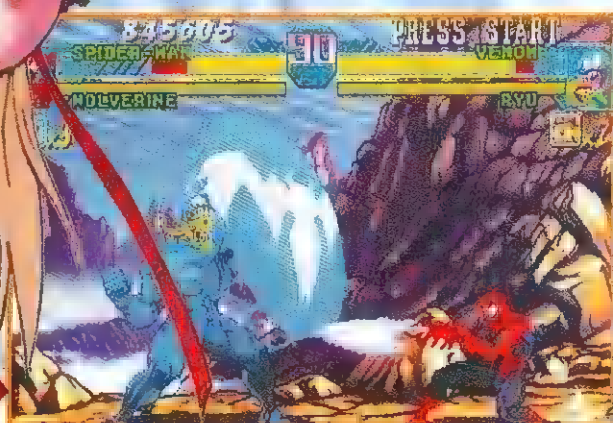
Après Marvel Super Heroes, Marvel vs Street Fighter, voici le dernier titre de la saga : Marvel vs Capcom ! Comme son nom l'indique, vous aurez le choix entre des personnages tirés de divers jeux Capcom comme Street, Strider, Captain Commando... et bien sûr des super héros de comics américains. La grande originalité réside dans le fait qu'on joue en équipe de deux combattants. On peut à n'importe quel moment passer le "relais",

comme dans un match de catch. Evidemment, chaque combattant possède une pléthore de coups spéciaux, projections, combos... Pour les Furies, on retrouve le système à la mode, avec une barre de Power qui se charge plusieurs fois de suite. On peut enchaîner jusqu'à trois Furies. Le plus impressionnant étant les "doubles Furies", au cours desquelles les deux partenaires unissent leurs forces dans une même attaque. Bien sûr, elles coûtent le double de Power. Il y a encore

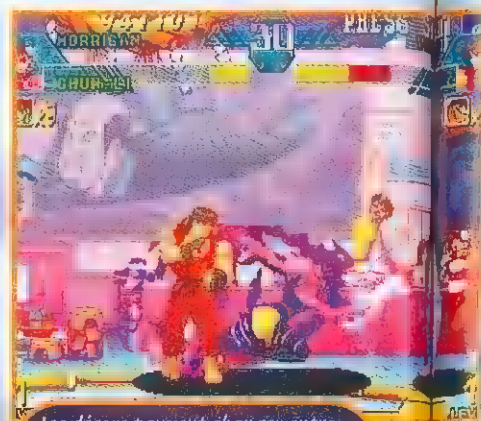
bien d'autres subtilités. Ryu, par exemple, peut se transformer – il est alors tout de jaune vêtu et sortira les mêmes Dragon Punch enflammés que Ken. Vous pourrez aussi appeler à l'aide un troisième personnage pour qu'il vous prête main-forte. Il ne reste dans l'arène que quelques secondes et n'est utilisable qu'un nombre de fois limité. On peut jouer à quatre, ce qui est excellent, notamment lorsque l'on se met à deux contre un pauvre hère, histoire de lui refaire le portrait. Pas vrai, Switch ?



Hiryu, de Strider, utilise un vieux tour de ninja.



Un duel entre l'Araignée et son méchant double, Venom.



Les décors peuvent changer entre les rounds. La on en retrouve un très ancien.



Serval (Wolverine) est toujours aussi rapide et efficace.

AVIS OUI !

Marvel vs Capcom est un classiques des jeux de baston 2D. ■ vous êtes amateur du genre, nul doute que vous allez l'aimer. La conversion est identique à l'arcade. Certes, les mauvaises langues chipoteront, en disant que pour une Dreamcast, ce n'est pas très beau... Mais bon, les graphismes ce n'est pas tout dans la vie. Le jeu est fun, maniable et intéressant. Tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu. Alors, à vos pads, et que la baston commence.

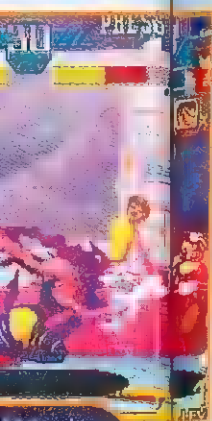
PANDA

AVIS OUI !

Cet épisode de la série Capcom est une superbe inextinguible machine à séduire. Ce jeu est tout à fait accessible. Avec sa poignée de main.

KAE

APCOM

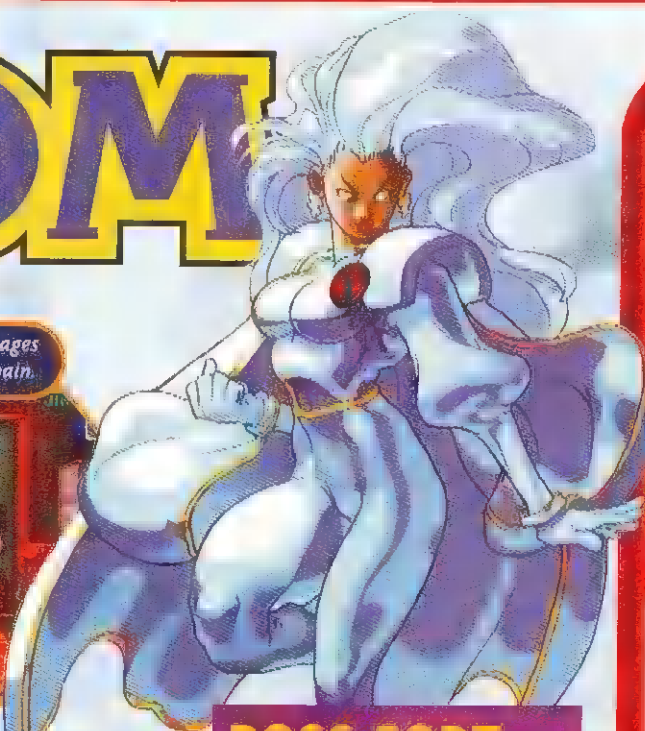


entre
ve un



s jeux
genre,
version
vaises
une
as très
graphismes
ut dans la
t fun,
out ce
e un bon
que la

Spiderman est l'un des personnages
les plus simples à prendre en main.



Colossus est appelé à la rescousse. Il peut revenir deux fois.

AVIS OUI !

Cet épisode regroupant les personnages made in Capcom et Marvel Super Heroes possède une pêche d'enfer. Les graphismes sont sublimes et les temps de chargement quasi inexistant. Pour ce qui est de la jouabilité, vous retrouvez les mouvements des autres titres de la série, comme par exemple le "multi-Combo" de Shin Ryu - l'arme absolue pour éclater le pauvre Panda qui ne s'est toujours pas remis de sa déculottée. Avec Street Fighter Zero 3, la Dreamcast possède les deux meilleurs jeux de baston 2D au monde.



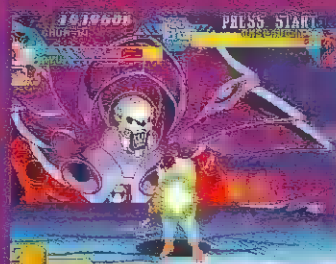
KAEL

BOSS FORT

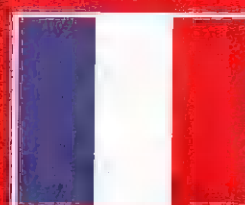
Dire que le boss est redoutable serait un euphémisme... Servai est l'un des mieux armés pour l'affronter. Grâce à sa petite taille, il passe en dessous du laser d'Onslaught. De plus, sa Furie "X" permet de toucher facilement le point faible du boss lorsqu'il se transforme. Mais n'empêche, vous allez en baver.



Difficile d'esquiver, mieux vaut jouer la sûreté et rester en garde.



Après s'être transformé, Onslaught devient quasiment invincible.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

Très sobre. Quelques écran fixes...

70%

GRAPHISMES

Identiques à la version arcade, mais on attend mieux sur Dreamcast.

89%

ANIMATION

Plus fluide que l'eau, plus rapide que le vent...

95%

MUSIQUE

Vous reconnaîtrez certains classiques de Capcom.

90%

BRUITAGES

De bonnes digits vocales, comme d'habitude.

90%

DUREE DE VIE

A plusieurs, vous n'allez plus décrocher du pad !

93%

JOUABILITE

Rien à redire, comme dans tous les jeux Capcom.

91%

INTERET

Cette conversion est identique à l'arcade. Le jeu est très bon, cela ne fait aucun doute. Mais on est en droit d'attendre plus joli sur Dreamcast.

89%



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Après une période un peu creuse et sans grand éclat, Midway semble récupérer ses esprits. Après un fabuleux Ready 2 Rumble Boxing sur Dreamcast (bientôt sur Nintendo 64 ?), voici World Driver Championship, une course de voitures GT.

Déjà responsable de Top Gear Rally, Boss Game Studios s'attaque avec World Driver Championship à son premier jeu de course de type GT. Il comporte dix circuits, mais seuls deux sont ouverts en début de partie. Comme d'habitude, il faudra terminer les différents championnats proposés pour s'ouvrir de nouveaux parcours. Ce principe s'applique également pour les diverses écuries. Pour changer de voiture, il faut changer d'écurie. Mais on n'en change pas comme de slip ! Hélas... Non, pour se faire engager par une nouvelle équipe, il faut se faire remarquer durant les courses et terminer aux meilleures positions. Au final, et pour les pilotes les plus talentueux, ce sont pas moins de 30 voitures qui seront pilotables. Midway n'ayant pas obtenu de licences officielles, les noms des voitures sont des pures inventions. Ellipse Stallion, Elan Swift TT ou Ram Venom GTR... ça vous dit quelque chose ? Par contre, Midway a parfaitement reproduit les carrosseries de marques célèbres, comme Jaguar, Porsche, Mercedes... Chaque voiture se caractérise par quatre critères : vitesse de pointe, accélération, maniabilité et poids. Ce qui a son importance durant les courses, car la tenue de route et la conduite dépendent bien évidemment de ces quatre

critères. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est pas nécessaire de changer de véhicule à chaque nouveau championnat. Etudiez d'abord l'aspect des circuits avant de remplacer votre voiture. Une voiture maniable s'adapte parfaitement à des circuits sinueux alors qu'une voiture rapide est idéale pour les grandes courbes et les longues lignes droites. Le jeu est bien évidemment en 3D temps réel, et, pour une fois sur Nintendo 64, les couleurs sont pétantes. Autre exploit, les graphismes ne sont pas flous ! On regrettera une prise en main laborieuse et la désagréable impression de voir les voitures flotter dans les virages et non pas rouler. World Driver Championship n'en reste pas moins la meilleure simulation du genre sur Nintendo 64. Amateurs de belles mécaniques, à vos manettes.

En remportant les différents championnats (10 au total), vous aurez le privilège de conduire une '99 EXR Challenger A. Le top du top !





Le meilleur moyen de doubler ses adversaires est de prendre l'intérieur des virages et de s'appuyer sur eux.

AVIS OUI, MAIS...

Je sais, je suis un peu dur, mais la jouabilité de ce titre ne m'enthousiasme guère. Bien qu'elles soient très arcade, les voitures ont la mauvaise habitude de glisser dans les virages sans accrocher au bitume. Placez un chapeau de cow-boy sur le toit d'une d'entre elles et vous aurez un Caneloro présentant Lucky Luke aux derniers Jeux olympiques ! Rien à redire, par contre, sur les graphismes ou la modélisation des véhicules, qui est un exemple du genre. Attention cependant aux ralentissements quand trop de véhicules sont affichés simultanément !



NIICO



Le même circuit, dans un nouveau championnat, mais cette fois-ci avec de nouvelles portions. Sympa, non ?

vue subjective : parfaitement jouable. Elle propose d'ailleurs un rétroviseur très utile.

AVIS OUI !

Enfin un vrai jeu de course avec des voitures sur N64 (pas des karts, pas des vaisseaux flottants, mais des voitures avec quatre roues collées au sol) ! Ça fait un moment que cette console existe, et l'attente d'un tel jeu a été longue. Pourtant, WipEout 64 avait prouvé les capacités de la N64 dans le genre... Après quelques essais plutôt ratés (rappelez-vous de San Francisco Rush), Midway nous pond là un vrai chef-d'œuvre. De plus, par rapport aux autres grosses daubes du marché, World Driver s'impose comme la référence ultime sur N64.



GIA

Le mode 2 joueurs est assez bien fait : peu de ralentissements et des animations plutôt fluides.

ADD-ON

Le jeu comporte 10 circuits des Collines noires à Las Vegas, en passant pas Kyoto et l'Italie, vous allez en visiter du pays ! Chaque circuit se décline en trois versions. Outre le fait que l'heure de la course varie (matin, jour, nuit...), de nouvelles portions de circuits ont été rajoutées. Dix circuits, trois variantes... faites le calcul !



Kyoto, nuit, en vue subjective. Remarquez le tracé du circuit en bas à gauche.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **BOSS GAMES**
- Éditeur : **MIDWAY**
- COURSE **GT**
- 1-2 JOUEURS **SIMULTANÉMENT**

- Contrôle : **DÉLICAT**
- Difficulté : **PROGRESSIVE**
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : **OUI (CARTE-MÉMO)**
- Compatible : **RUMBLE PAK**
- Vibrations : **TRÈS MAUVAISES**

PRESENTATION

Les ralentis font penser à ceux de Gran Turismo sur Playstation.

85%

GRAPHISMES

Fins et très soignés.

92%

ANIMATION

Souple, mais quelques ralentissements parfois.

85%

MUSIQUE

Les thèmes, très rock (guitare avec distorsion) rythment bien le jeu.

80%

BRUITAGES

Ils ont tendance à scratcher et à entrer en conflit avec la musique. Pas bons !

60%

DURÉE DE VIE

Avec 10 championnats et une difficulté croissante, il y a de quoi faire.

89%

JOUABILITÉ

Prise en main peu évidente : les voitures glissent plus qu'elles ne roulent.

82%

INTERET

World Driver Championship est une bonne simulation de course, mais sa prise en main est pénible et laborieuse...

85%

Disney's

TARZAN™

Après Aladin, Hercules et Mille et une Pattes, c'est au tour de Tarzan, le roi de la banane, d'être adapté en jeu vidéo. Et, comme souvent chez Disney, il s'agit de bien plus que d'une simple exploitation de licence faite à la va-vite.

Le principe de ce Tarzan est identique à celui d'Hercules ou de Mille et une Pattes : récupérer des items éparpillés dans les différents niveaux. Ainsi, rassembler toutes les lettres du mot "Tarzan" donne accès à un stage bonus ; les quatre morceaux du journal intime de Jane offrent une cinématique supplémentaire ; et les pastilles établiront le pourcentage de réussite du niveau (au bout d'une centaine amassées, une vie est gagnée). Pour obtenir tous les bonus, il faudra bien observer l'environnement et, dans certains cas, revenir sur ses pas. Le jeu, qui suit fidèlement le film, se déroule majoritairement en 3D précalculée : Tarzan suit un chemin à travers la jungle, dont certains embranchements donnent accès à des bonus. Plus loin, l'aventure devient moins linéaire, et Tarzan évolue sur tous les plans, et non plus seulement de profil, et grimpe aux arbres...

Une vraie ménagerie

Pour se défendre, le roi de la jungle n'a d'abord à sa disposition que des fruits qu'il peut lancer, mais une fois le poignard récupéré, il pourra jouer de la lame au corps à corps. De plus, quelques fruits aussi spéciaux que bien cachés créent plus de dommages que les fruits de base. Enfin, certains animaux pourront aider notre héros (par exemple, le dos d'un rhinocéros, d'un hippopotame ou encore d'un éléphant est parfait pour atteindre certaines hauteurs), mais la plupart du temps, ocelots, cacatoès, mouettes, grenouilles, singes et autres sales bestioles l'empêcheront de progresser rapidement.



Si vous amassez une centaine de pastilles, vous gagnerez une vie supplémentaire.



Retour à la maison dans les arbres. Les ocelots ne sont pas bien méchants si l'on reste suffisamment loin d'eux.



Tarzan est b... su...

Les lettres qui forment le nom Tarzan permettent d'accéder à un stage bonus.

AVIS OUI, MAIS...

Le scénario du dessin animé est repris à la virgule, et son ambiance enchantée est parfaitement rendue, avec une faune et une flore bien réalisées – seul le personnage de Tarzan n'est pas très bien dessiné. Certaines scènes sont rapides, fluides, et plutôt marrantes. Hélas, le système de jeu demeure trop classique, et la gestion des sauts est un peu lente. Dommage, car avec une meilleure jouabilité et une petite dose d'innovation supplémentaire, on aurait obtenu un Mégahit.



SWITCH



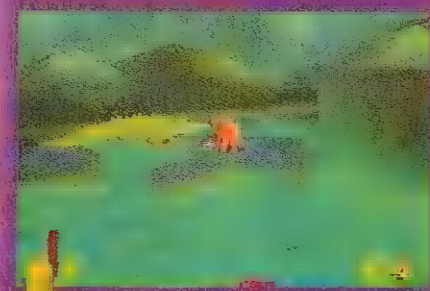
ZANIMOS, C'EST RIGOLO

Quand on a grandi dans la jungle, la terrible jungle, on s'accommode forcément de ce qu'on trouve... Les animaux que vous croiserez vous aideront parfois à progresser, mais dans la plupart des cas, il faudra leur jeter des fruits à la tête pour qu'ils vous laissent tranquille.

Crocodiles, hippopotames, babouins, macaques, gorilles, ocelots, perroquets et autres casse-pieds bruyants et sauvages vous donneront un coup de patte - voire plus si affinités.



Tarzan est jouable dans l'un des niveaux, mais plus généralement dans l'eau. Lors du stage bonus, il faut éviter les tourbillons pour amasser un maximum de pastilles.



Les crocos ne sont pas sympas du tout. Si vous communiquez avec la plupart des animaux, il en va autrement avec les sauriens.



Les hippopotames sont nos amis. Il faut les aimer aussi.

Tarzan peut s'accrocher aux cordages, ce qui est bien pratique pour atteindre le niveau supérieur du bateau des braconniers.



Il faudra bien observer les branches des arbres pour trouver certains passages secrets.



Notre pote l'éléphant qui, comme vous, a grandi, vous aide à détruire le camp des chasseurs qui ont capturé Jane. Attention à la branche!



Les rhinocéros sont eux aussi peu bavards. Il faudra parfois les attirer à certains endroits pour monter sur leur dos et découvrir des bonus.

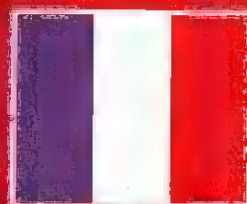
AVIS OUI, MAIS...



NIIICO

Ce qui est bien avec les jeux Disney, c'est qu'ils ne changent pas avec les années. A peu de choses près, ce Tarzan est très proche de Hercules, lui-même identique au Roi Lion qui s'inspirait beaucoup de Aladdin... Ce qui nous fait revenir à l'année 1993 ! Mais ne chipotons pas : Tarzan est bien réalisé, dispose d'une bonne jouabilité et reste fidèle au dessin animé. C'est ce que l'on demande à un jeu vidéo, non ?

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EUROCOM
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Une vidéo du DA sur fond de Phil Collins, des menus agréables...

85%

GRAPHISMES

Plutôt mignons. L'atmosphère de la jungle et les animaux sont bien réalisés.

88%

ANIMATION

Tarzan bouge bien, les phases de course en 3D sont bien speed.

88%

MUSIQUE

Agréable. Plusieurs variantes du thème de base animent les parties.

80%

BRUITAGES

Toutes les créatures ont leur propre bruit et Tarzan pousse son fameux cri...

90%

DUREE DE VIE

Parvenir au dernier niveau n'est pas bien difficile. Le principe du jeu pourra lasser.

82%

JOUABILITE

Un temps de latence entre le moment où l'on presse le bouton et l'action à l'écran.

78%

INTERET

Un jeu bien conçu et ludique, mais simple et répétitif. Toutefois, les nombreux passages tirés du DA sont de très bonne qualité.

85%

DEMOLITION RACER

BOIRE OU CONDUIRE

Ce qui fait le charme de Demolition Racer, ce sont les carambolages. Les situations sont parfois bien marrantes, les voitures volent dans tous les sens, pare-chocs ouverts et capots enflammés. Pot pourri des situations les plus catastrophiques.



Si vous tournez sur vous-même ou percutez un adversaire, vous gagnez des points.



Les points de carrosserie sont affichés en bas à gauche.



Les concurrents se moquent bien de ce qui leur arrive au moment que vous ne terminez pas la course en 1er.

Les Ricains sont friands de stock-car et autres sports destructeurs. Après Destructin Derby, c'est au tour de Demolition Racer de reprendre le flambeau, avec une bonne dose de speed en plus.

D imaginez que tous les conducteurs de la capitale se rendent à un même point par la même route, avec 1,5 gramme de sang dans l'alcool, et vous obtiendrez l'ambiance des courses de Demolition Racer.

Bison bourré

Au départ, trois voitures sont disponibles sur huit, et il faudra débloquent les autres en terminant le championnat – un principe connu. Seize participants sont sur la ligne de départ. Le but du jeu, en mode Poursuite, sera d'amasser des points, via des figures artistiques ou des carambolages avec les autres voitures, et de finir bien classé. Sur la route, des caisses de bonus ou de malus sont

disposées. Bien sûr, c'est souvent suite à un crash déjà destructeur que l'on percute une caisse "tête de mort" qui aggrave encore un peu l'état de la voiture... Heureusement, s'il existe des caisses destructrices, on trouve également des caisses réparatrices. Seulement voilà, elles sont un peu cachées, et passer dessus demandera un minimum de connaissance du terrain et de contrôle du véhicule. Ce qui n'est vraiment pas évident quand les seize concurrents font tout pour vous pourrir la vie, sans souci de l'état de leur véhicule. Les autres modes proposent des affrontements en stade et des variantes de la Poursuite. On choisira bien sûr son véhicule en fonction de l'épreuve courue.

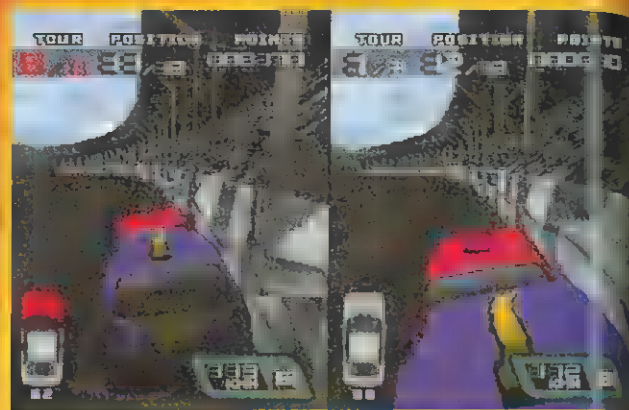
AVIS OUI, MAIS...



ZANO

Demolition Racer est moche, mais le côté graphique a été délaissé pour permettre une animation fluide et une bonne vitesse de jeu. Le résultat est plutôt fun, mais la jouabilité n'est pas évidente et il faudra être léger sur le pad sous faute de partir en vrille dans le décor. Dommage que les véhicules disponibles soient si peu nombreux et qu'il faille passer par un Championnat, qui, à terme devient répétitif, pour débloquent tous les modes. D. Racer aurait été plus marrant si les modes Poursuite et Poule Mouillée, avaient été inclus dans le Championnat.

La caisse ornée d'une tête de mort est à éviter à tout prix !



Le mode Poursuite est plutôt sympathique, il faudra toutefois débloquent les différents véhicules.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PITBULL
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DESTROY
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK ANALOGIQUE

PRESENTATION

L'intro a une patate d'enfer, mais les menus sentent le fromage.

GRAPHISMES

Les textures sont grossières et les décors, flous et mal dessinés.

ANIMATION

Le point fort du jeu, qui gère une dizaine de concurrents !

MUSIQUE

De vrais groupes jouant du vrai hard. Faut aimer le genre.

BRUITAGES

Variés, ils collent bien aux différentes actions du jeu.

DURÉE DE VIE

Quelques modes de jeu et un championnat pas évident.

JOUABILITÉ

La conduite est sensible, et il faudra y aller à la coule sur le pad.

INTERET

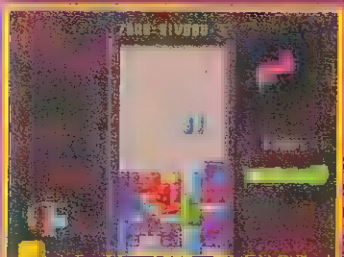
D. R. utilise un principe connu, mais avec un peu plus de vitesse. Rigolo un moment, sans plus...

75%

THE NEXT TETRIS

COULEURS

Les pièces de deux couleurs différentes peuvent se séparer, ainsi, il sera possible de combler des espaces vides avec seulement une partie de la pièce qui tombe.



Un carré bicouleur tombe et l'espace vide permet seulement de placer la moitié du carré.



La partie bleue se détache du carré pour venir se loger dans le petit trou.



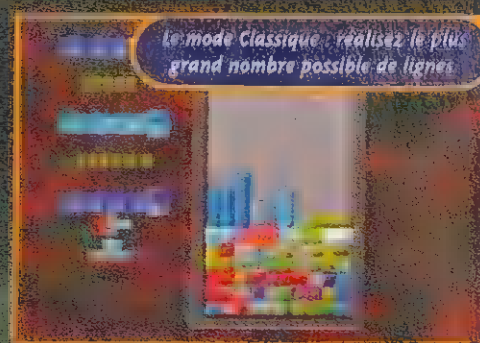
En hop, une ligne de plus. Cette manœuvre aurait été impossible avec un carré normal.

Un de plus ! Décidément, tous les éditeurs y vont de leur Tetris-like. Mais attention, les amateurs veillent sur leur jeu fétiche...

The Next Tetris propose un challenge différent de l'original : en cinq minutes, vous devez passer trois tableaux dans lesquels l'ordinateur dispose aléatoirement des blocs. Chaque fois que vous réussissez une série de trois, vous gagnez une place au classement. Autant dire que plus il y a de blocs à faire disparaître, plus les pièces tombent vite, et plus la tâche se complique... De plus, si les formes des pièces sont celles du Tetris original, elles se soudent quand elles sont de la même couleur, et l'on se retrouve avec d'énormes blocs difficiles à faire disparaître. Les pièces de couleurs diffé-

rentes peuvent se séparer, par exemple un carré bleu et gris se partagera si une des deux couleurs est dans le vide alors que l'autre est posée... Ce n'est pas simple à expliquer, et à jouer non plus ! Les puristes seront déroutés par le mode Next Tetris, mais pourront s'exercer en mode Entraînement. En derniers recours, il auront la possibilité de jouer au mode Classic. Un mode 2 joueurs en simultané est proposé : lorsque l'un des deux participants réalise de deux à quatre lignes d'un coup, le tableau de l'adversaire se met à tourner sur lui-même. Le vainqueur est celui qui détruit les petits blocs gris le premier.

Le mode Classique : réalisez le plus grand nombre possible de lignes.



A 2 joueurs. Quatre lignes d'un coup, et le tableau tourne sur lui-même.



Version : OFFICIELLE
Éditeur : IMI SOFT
Langue : FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

● Développé par : BLUE PLANET
● Éditeur : IMI SOFT
● TETRIS-LIKE
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
● Sauvegarde : OUI (MC)
● Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Une petite cinématique d'intro, des menus clairs et en français... 80%

GRAPHISMES

Tout est réduit au minimum. Un Tetris, tout simplement... 50%

ANIMATION

Les pièces bougent bien, les plus petites "flottent". 30%

MUSIQUE

Aucune. Mais vous pouvez écouter un de vos propres CD... 10%

BRUITAGES

"Poum", "prrrrr", "ziiip"... Et la voix de votre conseiller. 22%

DUREE DE VIE

Trop monotone, ce Tetris manque d'ambiance. 5%

JOUABILITE

Le maniement des pièces ne pose pas de problème particulier. 88%

INTERET

Le charme du vrai Tetris n'y est pas et on se lasse rapidement. Vite, ma Game Boy ! 58%

AVIS NON !



Tetris fait partie des hits sacrés du jeu vidéo auxquels il est très dangereux de toucher. Après l'ignoble Tetris Magique de Disney, voilà encore une adaptation ratée de notre cassette préféré. AHL et Niiico vont être déçus... On s'y ennue grave, c'est laid, et le principe n'accroche pas le joueur. Je préfère de loin le Tetris classique, dont le challenge est bien plus intéressant. Allez, on l'oublie...

ZANO

Le mode Entraînement vous apprend à vous débarrasser de plusieurs couches de blocs.

LES MICROMANIA

ANNÉE 2001

- 74 MICROMANIA MONTPARNASSE**
C. C. Montparnasse - Niveau B/55/41
Haut-Voltaire - 75015 Paris - Tél. 01 56 60 04 00
- 75 MICROMANIA MONTESSON**
C. C. Carrefour - 73360 Montesson
Tél. 01 69 19 00
- 93 MICROMANIA BEL-LES**
C. C. Bel-les - 93170 Bacléville
Tél. 01 41 15 15
- 73 MICROMANIA LA VALENTINE**
C. C. Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72
- 76 MICROMANIA LE MERLAN**
C. C. Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72
- 95 MICROMANIA ST-JEAN-DE-RUELL**
C. C. Auchan Les Trois Fontaines
15146 St-Jean-de-Ruelle - Tél. 02 36 22 12 38
- 54 MICROMANIA RONCO**
C. C. Auchan - 59223 Ronco
Tél. 02 27 97 62

PARIS

- MICROMANIA FORUM des HALLES**
1, rue des Princes - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, Rue - Rennes - 75006 Paris
Tél. 01 55 49 07 07
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 1, Avenue des
Champs-Élysées - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13
- MICROMANIA OPERA**
Passage des Princes - 5, bvd des Vitelles
75002 Paris - Tél. 01 40 93 10
- 75 MICROMANIA Italie 2**
C. C. Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. 01 45 80 70 43
- 75 MICROMANIA EOLE**
Bate St-Lazare - 75006 Paris
Tél. 01 44 53 14 15

RÉGION PARISIENNE

- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. C. Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 69 87 90 92
- 78 MICROMANIA VELIZY 2**
C. C. Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. 01 34 65 32 93
- 77 MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. C. St-Quentin - Pace Carrefour
77200 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 46 25 23
- MICROMANIA PLAISIR**
C. C. Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 37
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2**
C. C. Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 01 68 29 04 99
- MICROMANIA EVRY 2**
C. C. Evry 2 - 91022 Evry
Tél. 01 60 77 74 02
- MICROMANIA LA DÉFENSE**
C. C. Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. 01 46 98 08 02
- MICROMANIA PARINOR**
C. C. Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2**
C. C. Rosny - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES**
C. C. Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
- MICROMANIA IVRY GRAND-CIEL**
C. C. Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. C. Belle-Épine - 94561 Thiais
Tél. 01 46 87 30 71
- MICROMANIA CRETEIL**
C. C. Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 77
- MICROMANIA BERCY**
C. C. Bercy
94200 Charenton-le-Pont
Tél. 01 47 79 31 51
- 95 MICROMANIA CERGY**
C. C. Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA CAP 3000**
C. C. Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 82 01 47
- 06 MICROMANIA NICE ÉTOILE**
C. C. Nice Étoile - Niveau 1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 12
- MICROMANIA VITROLLES**
C. C. Grand Vitrolles
3127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- MICROMANIA MERLAN**
C. C. Carrefour Le Merlan
13014 Marseille
- 13 MICROMANIA AUBAGNE**
C. C. Auchan - 13400 Aubagne
Tél. 04 92 35 35
- MICROMANIA DIJON**
C. C. La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. 03 86 28 06 56
- MICROMANIA TOULOUSE**
C. C. Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. 05 61 76 20 39
- MICROMANIA MONTPELLIER**
C. C. Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97
- MICROMANIA NANTES**
C. C. Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96
- MICROMANIA ORLÉANS**
C. C. Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 14 54
- 51 MICROMANIA REIMS**
C. C. Cava-Cornetville
51360 Cornetville
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY**
C. C. Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. 03 83 37 81 58
- MICROMANIA METZ SEMECOURT**
C. C. Semecourt - 57280 Semecourt
Tél. 03 87 51 99 14
- 59 MICROMANIA LEERS**
C. C. Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80
- MICROMANIA EURLILLE**
C. C. Eurlille - Rez-de-Chaussée
59747 Lille - Tél. 03 20 56 72 72
- MICROMANIA LILLE V2**
C. C. Villeneuve d'Ascq
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58
- MICROMANIA CITE EUROPE**
C. C. Cite Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 32 34
- MICROMANIA NOYELLE-GODAULT**
C. C. Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77
- MICROMANIA ILLKIRCH**
C. C. Auchan - 67000 Illkirch
Tél. 03 90 40 28 20
- MICROMANIA STRASBOURG**
C. C. Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70
- 68 MICROMANIA MULHOUSE**
C. C. Napoléon
68110 Mulhouse-Illzach
Tél. 03 89 61 85 20
- MICROMANIA ECULLY**
C. C. Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. C. La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. 04 78 60 78 82
- MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE**
C. C. Auchan - 69800 Lyon-Saint-Pierre
Tél. 04 72 37 47 55
- MICROMANIA SAINT-GENIS**
C. C. Saint-Genis - 69230 Saint-Genis
Tél. 04 72 67 02 92
- MICROMANIA ANNECY**
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
- MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. C. Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. 02 32 18 56 44
- 83 MICROMANIA MAYOL**
C. C. Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
- MICROMANIA GRAND-VAR**
C. C. Grand-Var - 83160 La Valette
Tél. 04 94 45 32 30
- MICROMANIA AVIGNON**
C. C. Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !



De nombreux privilèges
avec la Mégacarte
5% de remise* sur
des prix canons !

*sauf sur les Consoles - Remise différée
sous forme Bon de Réduction de 50

Revendez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation
et Nintendo 64.

*Voir conditions la caisse

Un nouveau service

Retrouvez les nouveautés,
les dates de sortie,
le top des ventes
et pleins d'autres surprises
sur le www.micromania.fr



MICROMANIA partenaire de l'émission
TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis,
mercredis, samedis et dimanches.



Tendez l'oreille
du lundi au vendredi
et GAGNEZ



DEMONSTRATIONS
MERCEDES

TOY COMM
Occupez-
vos joues
s'occuperont



DEMONSTRATIONS
MERCEDES

SNOW SUR
Une aval
de glisse à
couper le so



LES DOUBLES DÉMOS MICROMANIA, C'EST TROP FORT !



En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude
du lundi au vendredi à 12 h 30
et GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!

2 nouveautés à découvrir en avant-première
et sur écran géant, tous les mercredis et samedis,
de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les MICROMANIA

DÉMONSTRATION

MERCREDI 3 NOVEMBRE - SAMEDI 6 NOVEMBRE



READY 2 RUMBLE
Le jeu de boxe le plus
frappé de l'histoire.



DINO CRISIS
Une aventure
effrayante en 3D
temps réel.

DÉMONSTRATION

MERCREDI 10 NOVEMBRE - SAMEDI 13 NOVEMBRE

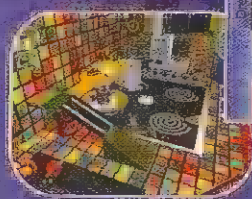
TOY COMMANDER
Occupez-vous
vos jouets ou ils
s'occuperont de vous.



**CHAMPIONSHIP
MOTOCROSS**
Les championnats de
motocross comme si
vous y étiez !



**Foncez
chez Micromania
1 moto-cross
Kawasaki
A GAGNER**



DÉMONSTRATION

MERCREDI 17 NOVEMBRE - SAMEDI 20 NOVEMBRE



UEFA STRIKER
Voilà allez apprendre à
jouer au foot !



JET FORCE GEMINI
Le space-opéra le plus
dépandant de la
Nintendo64

DÉMONSTRATION

MERCREDI 24 NOVEMBRE - SAMEDI 27 NOVEMBRE

SNOW SURFERS
Une avalanche
de glisse à vous
couper le souffle.



FORMULA ONE 99
La formule 1 comme
vous l'avez toujours
rêvée.



Après une longue attente, voilà enfin Macross VF-X 2 sur Playstation. Même si le premier volet était passé relativement inaperçu aux yeux du grand public, ceux qui ont pu y jouer en gardent un très bon souvenir.

Vous incarnez un jeune pilote aux commandes d'un "Valkyrie", les célèbres avions transformables de Macross. A mesure que vous avancerez dans le jeu, les modèles deviendront de plus en plus performants. Chacun possède un type d'armement qui lui est propre. En plus de la mitrailleuse et des missiles à tête chercheuse classiques, vous pourrez utiliser des "shafs" pour brouiller le guidage des missiles ennemis. Encore plus fun, vous aurez le droit de larguer une énorme bombe, qui en explosant, libérera une pléthore de petites fusées qui fonceront sur votre cible.

Transformation !

Pour dompter Macross, il faut absolument maîtriser les transformations de votre appareil. Par exemple, mettez-vous en robot pour mitrailler au mieux un ennemi, mais dès qu'une dizaine de tirs se rapprochent, passez en mode avion pour foncer hors de la zone

dangereuse. De même, chaque mode réclame un pilotage particulier, ce qui ne facilite pas la prise en main du jeu. Il faut être capable de manier trois appareils différents tout en ayant le bon timing pour passer de l'un à l'autre. Il y a des briefings avant chaque mission, mais rassurez-vous, c'est de l'arcade : on détruit tout ce qui bouge. Quelques petites scènes cinématiques vous plongent dans l'ambiance et vous retrouvez les combats épiques de la série (mangas et animés), où vous êtes face à de gigantesques vaisseaux.

C'est étonnant que Bandai nous fasse un aussi bon jeu, mais, pour la saga des Macross, le géant du jouet s'est surpassé. Pourvu que ça dure...



Le design des ennemis est très fidèle à celui de la série.



Ce robot est atrocement lent, mais il est blindé de chez blindé.

Mettez-vous vite à couvert une fois la dose envoyée.

MACROSS VF-X 2

AVIS OUI !

Fan des diverses séries de "Macross", je me suis jeté avec d'autant plus d'entrain sur ce jeu. La réalisation technique est tout à fait honnête, avec même quelques belles prouesses dans la

modélisation 3D des vaisseaux ennemis. Au départ, la prise en main n'est pas évidente du tout...

mais, une fois habitué, ça va tout seul. Par contre, ce n'est pas un jeu pour les manches, vous allez en baver ! Les amateurs de Wing Commander et autres shoot 3D vont se régaler !



PANDA

AVIS OUI !

Macross VF-X 2 est la série. Il faut au premier vaisseau mode

changer une machine à pied armée les sont de difficulté Pand



KAEI

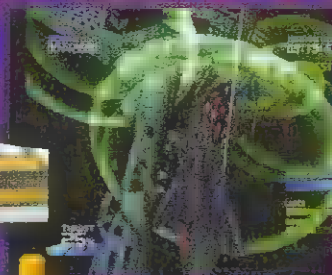
TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS S



Vous êtes idéalement placé pour le descendre.

PRUDENCE...

Il faut être très prudent face aux énormes vaisseaux adverses. Leur tir est surpuissant. Sans parler des escadrilles qui les protègent. Bref, faites un passage, larguez vos bombes et fuyez sans demander votre reste. Avant de recommencer...



Les boucliers du croiseur adverse résistent à l'assaut... pour l'instant.



On se croirait dans le série télé !

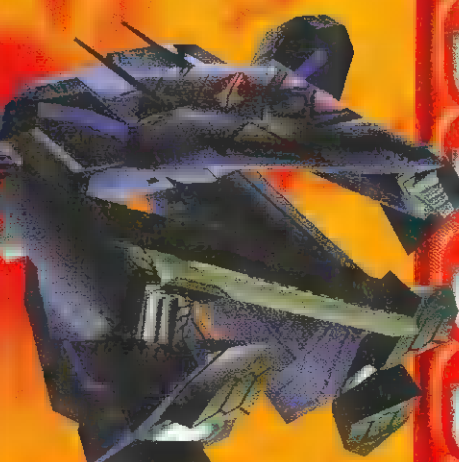
Ce vaisseau est quasiment immobile, profitez-en.

AVIS OUI, MAIS...

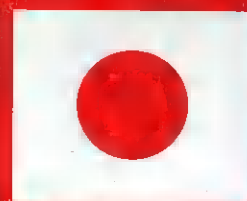
Macross VFX 2 respecte parfaitement l'univers de la série. De plus, les modifications par rapport au premier volet sont nombreuses : plus de vaisseaux, d'armes, de niveaux, un nouveau mode de pilotage, des caméras qui changent constamment d'angle pour offrir une meilleure vue de l'action... Et quel pied de réduire à néant la gigantesque armada ennemie. Bref, que du bon ! Enfin, les scènes cinématiques, en japonais, sont de toute beauté. Malheureusement, la difficulté de ce soft est énorme et, à part Panda, je ne connais personne capable de passer le premier niveau.



KAEL



Il faut être très adroit pour ne pas heurter la paroi.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **BANDAI**
- Éditeur : **BANDAI**
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **HIMALAYENNE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **PAD ANALOGIQUE**
- Vibrations : **=**

PRESENTATION

Un dessin animé bien réalisé, qui intègre pas mal d'images de synthèse.

90%

GRAPHISMES

La modélisation des vaisseaux impressionne. Les décors sont corrects.

89%

ANIMATION

C'est fluide et assez rapide. Tout ce qu'il faut pour une action endiablée.

88%

MUSIQUE

Quelques thèmes agréables.

85%

BRUITAGES

L'échantillonnage est moyen, mais il y a des digits vocales.

86%

DUREE DE VIE

Le jeu est assez long et, surtout, très difficile.

89%

JOUABILITE

Pas évidente au premier abord. Ensuite, les avions répondent au doigt et à l'œil.

89%

INTERET

Macross est ce qui se fait de mieux en shoot 3D sur PS. Il est beau, varié, maniable, avec une très bonne ambiance. Mais il est dur.

89%

Black Matrix

Les anciens possesseurs de Saturn se souviennent peut-être de Black Matrix.

Le voici maintenant sur Dreamcast, dont il est le premier simulation-RPG.

Black Matrix AD possède une ambiance excellente et tout à fait originale. Vous incarnez un ange, dans un monde où ceux-ci sont réduits en esclavage par les démons. C'est d'ailleurs dans une prison que vous allez rencontrer vos premiers compagnons. L'aventure se compose de courtes phases RPG dans des villages, entrecoupées de jolis dessins animés qui cassent la routine des combats. Sur le plan tactique, on reste dans le classique, à ceci près que les magiciens et les archers sont nettement moins puissants que les guerriers. On peut acheter de l'équipement dans les boutiques, ou en récupérer, parfois, sur les corps des ennemis. Les combattants ne meurent pas instantanément ; ils s'écroulent d'abord et restent évanouis. Il est alors possible de

les soigner, mais s'ils se prennent un coup de plus, leur corps devient un squelette et c'en est fini pour eux jusqu'à la prochaine bataille. Pour terminer un niveau, il faut tuer le boss ou, parfois, nettoyer tout l'écran. Ce n'est pas toujours facile, et nous ne saurions trop vous conseiller de faire un bon stock de potions de santé...

A la fin de chaque bataille, on vous attribue une note (un "rank"), des points d'expérience, de sang, et, bien sûr, des sous. Il est possible de régler le niveau de difficulté au début du jeu, ce qui est une première dans le genre, et vos personnages peuvent effectuer trois actions par tour : se déplacer, attaquer, utiliser un item, dans n'importe quel ordre. La plupart de vos adversaires ripostent automatiquement à une attaque, ce qui n'est malheureusement pas votre cas.

Vous commencez par faire le ménage pour votre maitresse...



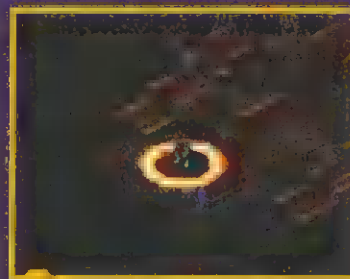
Le design des personnages est très bon, dans un style atypique sur console.



DEXが上がった。

RAYON MAGIE

Le système de magie est classique, à ceci près que vous utilisez des points de sang au lieu de mana. Vous les engrangez en tuant vos ennemis. Les sorts à zone d'effet sont à utiliser avec prudence, pour éviter par exemple de soigner des adversaires en même temps que vos personnages... Mais les magiciens sont au second plan par rapport aux guerriers.



On peut transformer les ennemis évanouis en zombies.



Les effets de lumière sont soignés.



Ce sort de soins est à zone d'effet, ce qui peut donner un résultat inattendu.



Les sorts à zone d'effet sont très efficaces.

AVIS OUI !

Vous devriez maintenant le savoir, j'adore ce type de jeu. Black Matrix AD propose des phases RPG assez basiques, mais plus poussées que dans la plupart des jeux du genre. Son ambiance est vraiment surprenante et attirante.

La présence de dessins animés et de dialogues est un plus certain.

Les graphismes en 2D sont attrayants et fins.

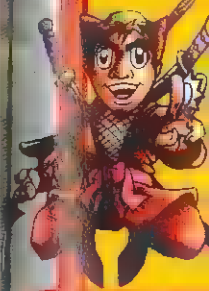
Les amateurs apprécieront même si, dans ses mécanismes, ce jeu reste très classique. Les autres passeront leur chemin.



PANDA

AVIS

Je n'ai pas
Non pas q
lui manque



CHEUB

HELP !

A la fin de chaque bataille, vous distribuez les points d'expérience à votre guise entre vos personnages. Le mieux consiste à booster deux ou trois guerriers et à laisser les autres dans la moyenne.



Voici la fenêtre d'options, grâce à laquelle il est possible de sauvegarder.



Avec le bouton X, vous utilisez vos points de sang pour donner du mana à vos personnages.



Le mot en haut de la fenêtre signifie "magasin". Constituez-vous un bon stock de potions de soins.

En cliquant sur une case vide, la console affiche les actions que vos personnages peuvent encore faire.

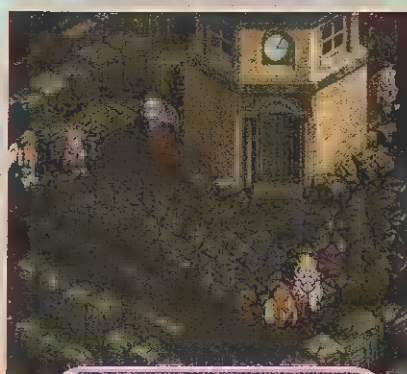


AVIS OUI, MAIS...

Je n'ai pas été convaincu par ce Black Matrix. Non pas que sa réalisation soit mauvaise, mais il lui manque un petit quelque chose qui aurait pu en faire un hit. Ainsi, on était habitués aux changements de classe de Vandal Heart, ou aux skills de Final Fantasy sur PSX... Avec Black Matrix AD, on retombe au niveau zéro : les combats vous font gagner de l'expérience que vous attribuez à vos héros pour les faire changer de niveau, et c'est tout... Les novices devraient y trouver leur compte ; pour les puristes, c'est moins sûr.



CHEUB



Les phases RPG sont assez courtes et plutôt classiques.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **FLIGHT PLAN**
- Éditeur : **NEC INTERCHANNEL**
- SIMULATION/RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **-**
- Vibrations : **-**

PRESENTATION

Un bon dessin animé et des animations tout au long du jeu.

88%

GRAPHISMES

Les sprites sont très fins et les décors, bourrés de détails.

90%

ANIMATION

Un bouton pour courir, bref, c'est nickel pour ce genre de jeu.

85%

MUSIQUE

Réussie, mais pas assez variée.

88%

BRUITAGES

Vous avez droit aux dialogues... en japonais, tout comme les textes.

92%

DURÉE DE VIE

Avec les deux CD, vous en avez pour un bon moment.

92%

JOUABILITÉ

Le japonais ne pose pas de problème, la prise en main est très simple.

90%

INTERET

Pas de doute, Black Matrix est un bon petit jeu qui plaira aux amateurs de wargames, d'autant que son ambiance est originale.

86%

AVIS OUI !

Bon, je reconnais qu'au début j'étais sceptique, mais au fur à mesure je me suis pris au jeu. Le scénario est captivant, original même, ■

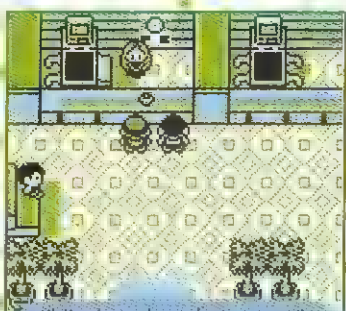
collectionner les Pokémon tourne rapidement à l'obsession. Vous vouliez de la nouveauté, vous en avez : ■ concept de Pokémon est totalement inédit, et annonce un nouveau genre à venir, le RPG-Tamagochi. Maintenant, tout le monde à la rédac me surnomme Pokémon, mais je reste sur ma position : ce jeu est un incontournable sur Game Boy... (Ils se moquent, mais j'ai surpris Panda qui se prenait pour Pikachu devant ■ machine à café).

ZANO

D aucuns se plaignent du manque de créativité des développeurs. Nintendo les ■ entendus et nous offre un jeu au concept innovant. A mi-chemin entre le jeu d'aventure et le tamagochi, Pokémon propose deux challenges en un seul jeu. Le joueur vit une aventure RPG assez classique : il faut aller de ville en ville, livrer des combats, trouver des items... Le jeune homme que vous incarnez ambitionne de devenir un Maître Pokémon. Pour cela, il lui faut récupérer des badges qui prouveront sa force,



Beaucoup de balades en forêt. Sortir de la route et traverser les herbes permet souvent de rencontrer des Pokémon sauvages.



Visiter les maisons donne souvent l'occasion de faire des achats. Ici, le personnage se trouve dans un centre de soins pour Pokémon.



L'Océano : l'un des quinze donjons à explorer.

mais aussi qui lui permettront d'accéder au tournoi final. Les badges s'obtiennent dans chaque ville, en battant le champion local. Visiter toutes les villes est donc votre objectif principal, mais beaucoup de surprises vous attendent en chemin : énigmes, labyrinthes, combats...

Original, simple et captivant

Le second challenge est la collection des Pokémon. Ces petites bêtes sauvages vivent dans les hautes herbes. Il en existe cent cinquante différents, plus un caché, mais certains ne peuvent s'attraper que dans une seule version du jeu, la rouge ou la bleue. Car il existe bel et bien deux versions du jeu, chacune contenant une dizaine de Pokémon exclusifs. Pour se créer une collection, plusieurs moyens sont donc possibles : les capturer pendant l'aventure ; les troquer avec les personnages que vous rencontrez au cours du jeu ; ou les échanger entre amis avec deux Game Boy en link. Au premier abord, cela peut paraître un peu complexe, mais le déroulement du jeu est en fait

ultra simple. Dès le début, votre ami le professeur Chen vous donne votre premier Pokémon. Pendant l'aventure, des Pokémon sauvages vous attaquent ; vous devez les capturer. Chaque Pokémon qui



Visiter toutes les maisons permet d'obtenir des renseignements et des objets parfois très importants.

gagne un combat augmente son expérience et sa force ; il est ainsi possible, au fil du jeu, de se créer une véritable armée. Plusieurs types de Pokémon existent : eau, feu, roche, électricité... Ils ont des points forts et des points faibles spécifiques, des attaques et des aptitudes différentes.

Des heures de jeu

Vous devez donc apprendre à connaître vos Pokémon pour les faire évoluer et les confronter à ceux de vos adversaires. Bref, Nintendo nous propose un jeu original, très bien pensé, et captivant. Aucun problème en ce qui concerne la durée de vie de cette cartouche (terminer l'aventure vous occupera pas mal d'heures), et avoir la totalité des Pokémon, plusieurs semaines...

POKÉMON

Un test Gameboy dans Consoles+, ça n'arrive pas tous les jours ! Seuls les grands jeux de la "petite" Nintendo ont ce privilège. Pokémon fait un carton phénoménal au Japon et aux States. Allons-nous nous aussi succomber à la Pokémonmania ?

L'arène de Carmin-sur-Mer. Le champion à battre s'appelle Major Bob. Il est le maître des Pokémon électriques...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- POKÉMON
- 1 JOUEUR (2 EN LINK)
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GB, GBC

PRESENTATION

Une intro explique qui sont les Pokémon. Des menus clairs.

GRAPHISMES

Assez soignés. Sur GBC, les couleurs des décors sont variées.

ANIMATION

Aucun problème de ce côté-là.

MUSIQUE

Un peu répétitive, à la longue.

BRUITAGES

Il n'y en pas...

DURÉE DE VIE

L'aventure est très longue. Quant à la collection...

JOUABILITÉ

Maniement facile, système de combat clair et simple.

INTERET

Un concept novateur, une réalisation soignée... que dire de plus ? Incontournable.

95%

23h17 : La Dreamcast arrive
sur RueDuCommerce !



www.
**Rue du
Commerce**
fr



**SOYEZ PRETS POUR LA GRANDE INVASION
JEUX VIDEO LE 15 NOVEMBRE !**

Inscrivez-vous vite sur notre site www.rueducommerce.fr
pour bénéficier de cette réduction !

**30F de
Réduction***

*A valoir sur votre premier achat d'un jeu PC/Mac ou PlayStation (hors Platinum).

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

www.
**Rue du
Commerce**
fr

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)

Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)

Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

Jimmy White's Cueball 2

Sortez les smockings et les bonnes manières : Jimmy White's Cueball 2 arrive pour régaler les amoureux des arrière-salles enfumées. Puristes, à vos Dreamcast.



Dosez bien la puissance de vos coups. Faites attention à la jauge sur la gauche de l'écran.

AVIS OUI !



Que cette simulation de billard est précise et pointue ! Les options sont vraiment très complètes et les coups s'enchaînent avec souplesse. L'environnement de la partie peut sembler un poil austère, les musiques un peu soûlantes et l'animation légèrement saccadée, mais cette simulation de billard s'adresse aux puristes, qui seront ravis de trouver tant de réalisme dans le traitement des coups et le déroulement des compétitions.

TOXIC

Dès les premières secondes, on prend conscience de l'orientation simulation de ce jeu qui propose, par l'intermédiaire d'un immense hall, de choisir son mode de jeu parmi les spécialités les plus en vogue dans l'univers du billard. Vous pourrez ainsi participer à un tournoi de snooker ou à une partie de billard classique. Le nombre de joueurs et les figures imposées peuvent également être déterminés à cet instant. Après une petite séquence cinématique, vous voilà propulsé dans une luxueuse académie de billard où vous attendent vos partenaires et vos adversaires. Paramétrez précisément l'orientation générale de la partie, et en avant pour le premier coup ! A vous de choisir

l'angle d'attaque de la boule et la puissance de votre coup. De nombreuses options viennent accompagner vos exploits et permettent d'assurer vos coups dans les conditions les plus difficiles. Et c'est tant mieux, car vos adversaires ne vous feront pas de cadeaux !

La classe !

Toutes les règles du billard et de ses variantes sont présentes.

L'environnement de la partie est agréable et complet : vous pourrez vous entraîner (pratique, pour qui n'est pas un pro), ou bien participer à des petits jeux qui ont pour seul but d'optimiser vos performances. Mais quel que soit le mode choisi, il vous faudra remporter un maximum de victoires.

Les angles de vue sont variés et complets. La précision des réglages et l'environnement très classe apportent un confort appréciable. Malgré une certaine rigidité, c'est un plaisir de relever des défis toujours plus difficiles et de rencontrer des adversaires chaque fois plus précis.



Les coups peuvent vraiment être précis. Il suffit de paramétrer les options avant la frappe.



C'est dans ce hall que vous choisissez votre type de partie.



Les angles de vue sont complets et précis. L'environnement de la partie est soigné.

Des petits jeux vous attendent dans le décor. C'est l'occasion de retrouver des classiques du jeu vidéo.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : AWESOME
- Editeur : VIRGIN
- BILLARD
- 1-4 JOUEURS SIMULTANEMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible :

PRESENTATION

Rien de transcendant. Sobriété, classe, mais aucune fantaisie.

GRAPHISMES

Colorés. Le niveau de détail est assez important.

ANIMATION

Fluide, mais est un peu limitée pour une Dreamcast.

MUSIQUE

Prise de boule assurée avec des thèmes sans aucune saveur.

BRUITAGES

Le strict minimum.

DUREE DE VIE

Conséquente. Seul ou à plusieurs, les parties s'enchaînent.

JOUABILITE

Tous les paramètres sont là pour le plaisir des fans.

INTERET

Les fans de billard seront aux anges. Les autres regretteront une trop grande rigidité.

84%

Offre réservée aux lecteurs de **CONSOLES +**,

STORE vous offre 10 minutes sur votre première commande.

Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur **3617 STARTUP*STORE**,
ce mot de passe lorsqu'il vous sera demandé >>> **CNS**

>>>



Bugs Bunny Voyage à Travers le Temps

The X-Files - Wip3out - G-Police Weapons of Justice
Tony Hawk's Skateboarding - NBA Pro 99 - WWF Attitude
Hugo 2 - Castrol Honda Superbike Racing - Shadow Man
Shanghai True Valor - Bloody Roar 2 - Ape Escape - V-Rally 2

Crédit 0148 03 02 44

>>>



Re-Volt

Command & Conquer - WWF Attitude - Penny Racers
All Star Baseball 2000 - Virtual Pool 64 - Star Wars Racer
Mystical Ninja 2 - Micro Machines 64 Turbo - Rakugakids
Buck Bumble - The Legend of Zelda, Ocarina of Time

Mulan



Syphon Filter - Silent Hill - Monkey Hero
Wing Over - Diver's Dream - Virus - Croc 2
Evil Zone - Guy Roux Manager 99 - Driver
Sports Car GT - Tai Fu, Wrath of the Tiger

>>>

Shadow Man



Star Wars Rogue Squadron - Wipeout 64 - Glover
NBA Jam 99 - Center Court Tennis South Park
NHL Breakaway 99 - Turok 2, Seed of Evil - FIFA 99
Airboarder - Knife Hedge - Topgear Overdrive

Sled Storm



Re-Volt - Puma Street Soccer - Warzone 2100 - Dreams
Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist - KKND Krossfire
NHL Face Off 99 - Monaco Grand Prix Simulation Racing 2
Les Razmoket - Civilization 2 - Need For Speed 4 - Big Air

3617

SANS CB NI CHÈQUE !

STARTUP*STORE

Recevez chez vous, sous 48 h. toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, ludo-éducatifs, encyclopédies, utilitaires, musique, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

est
ons
es et
ec
ent de
poil
peu
ement
tion de
s, qui
e
coups
s.

version
OFFICIELLE
dialogues
textes :
FRANÇAIS

AWESOME

ULTANEMENT
MI (VM)

obriété,
talsie.

tail est

limite

avec
saveur.

plusieurs,

et là

84%

K-1 GRAND PRIX'99

Le K-1, ce tournoi de boxe thaï bien connu des amateurs, est de retour pour la troisième fois sur Playstation. On notera, ô scandale, qu'aucun Français n'est représenté, alors qu'un de nos boxeurs a tout même remporté la ceinture du Lumpini, événement historique !

Les fameux coups de genoux, autorisés en boxe thaï...



Entre chaque round, un superbe ralenti remontre les enchaînements intéressants.

K-1 est un jeu de boxe thaï en 3D. La caméra change d'angle de vue et zoome automatiquement pour vous donner la meilleure vue possible de l'action. On se sert des boutons L, R et Triangle pour faire des pas de côté. C'est un peu surprenant au premier abord, mais cela permet de se déplacer dans tout le ring efficacement. Chacun des quatre boutons représente vos membres : poing ou pied,

gauche ou droit. Le bouton de direction, elle, permet de lancer un crochet, un direct ou encore un uppercut. Les combats sont assez violents, et l'on peut facilement aller au tapis sur un mauvais coup. En appuyant plus longtemps sur un bouton ou en prenant un peu d'élan, vous augmentez la puissance des coups. Il est également possible de réaliser des enchaînements et des coups différents en appuyant sur plusieurs boutons à la fois. Trois jauges en haut de l'écran donnent des indications sur l'état de votre boxeur. Parmi celles-ci, la barre de force influe sur la puissance de vos coups et celle de faiblesse indique les dégâts immédiats : elle se remplit, vous allez au tapis, mais vous pouvez tenter de vous relever, car, heureusement, elle se décharge très vite.

Les deux coups partent en même temps, mais les poings sont plus rapides !



L'uppercut du boxeur en noir se perd dans la garde serrée de son adversaire.



AVIS OUI !

J'avais bien aimé les deux précédents volets de K-1, et celui-là ne m'a pas déçu. La réalisation technique est plutôt bonne, avec un soin tout particulier apporté à l'ambiance. Les coups sont portés de façon réaliste - il est clair qu'il y a de la motion capture là-dessous !



PANDA

On peut faire des combos, des esquives, et certains coups que l'on ne voit pas dans les autres types de boxe : genou, revers du poing... Bref, K-1 est un très bon jeu de boxe, à conseiller à tous les amateurs.



Version
IMPORT
Dialogues
JAPONAIS
Textes
JAPONAIS

● développeur : DAFT
● éditeur : XING
● BOXE THAI
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
● Sauvegarde
● Compatible

PRÉSENTATION

Une bonne intro filmée qui met tout de suite dans l'ambiance.

88%

GRAPHISMES

Les personnages sont modélisés en 3D de bien belle manière.

87%

ANIMATION

Peut-être un poil lente, mais les mouvements sont très réalistes.

86%

MUSIQUE

Plutôt agréable, mais pas assez variée.

84%

BRUITAGES

Excellents, ils contribuent grandement à l'ambiance.

68%

DURÉE DE VIE

Vous en avez pour un bon moment avec ce jeu.

88%

JOUABILITÉ

La prise en main n'est pas immédiate, mais c'est précis.

87%

INTERET

Un bon jeu, bien réalisé, réaliste et jouable, qui devrait séduire les amateurs.

87%

stre des magy
● PARIS/ST LAZAR
0 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 3
PARIS/JUSSIEU CO
46 rue des Fossés Saint
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59
● JUSSIEU/PC/M
17 rue des École
75005 PARIS
Tél : 01 46 39 68
● PARIS/ST MICH
56 boulevard St Mich
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85
● PARIS/VICTOR H
137 avenue Victor H
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00
● VAUGIRARD (1)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688
● CHELLES (77)
Centre Commercial C
Nationale 34 - 77508
Tél : 01 64 26 70
● ORGEVAL (78)
C. Ciel Art de Vivre
Tél : 01 39 08 11
● VERSAILLES (78)
16 rue de la Perouse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51
● VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLAC
Tél : 01 30 700 50
● CORBEIL (91)
C. Commercial VILLAB
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28
● ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
92160 Antony
Tél : 01 46 665 66
● BOULOGNE (92)
60 av du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 0
● LA DEFENSE (92)
C. Ciel Les Quatre J
Rue des Arcades Est - N
Tél : 01 47 75 00 1
● AULNAY (93)
C. Ciel Parnay - Niv
93406 Aulnay sous Bo
Tél : 01 48 67 39 3
● PANTIN (93)
63 avenue Jean Lalliv
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
● ST DENIS (93)
C. Ciel St Denis Basilic
6 passage des Arbalétr
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 0
● DRANCY (93)
C. Ciel DRANCY AVE
220, rue de Steinhard - N
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
● CHENNEVIERES (94)
C. Ciel PINCEVENT N
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
● CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Creteil
Tél : 01 49 81 93 93
● KREMLIN BICETRE (95)
30 bis av de Fontainebleau N
94270 Kremlin Bicetre
Tél : 01 43 901 901
● FONTENAY SOUS BOIS
C. Ciel Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bo
Tél : 01 48 76 6000
● CERGY PONTOISE (95)
C. Ciel Cergy 3 Fontaine
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
● SANNIOIS (95)
C. Ciel Contin
95110 SANNIOIS
Tél : 01 30 25 04 03
● MARSEILLE (13)
C. Ciel Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
● HEROUVILLE ST CLAIR
C. Ciel St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Cl
Tél : 01 46 735 735
● TOULOUSE (31)
14 rue Jeanpierre
31030 TOULOUSE
Tél : 05 61 216 216
● REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
● LILLE (59)
52 Rue Esquemoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
● COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
● LE MANS (72)
44, 46, rue de la G
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
● ALBERTVILLE (73)
C. Ciel GEANT CASINO
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
● LE HAVRE (76)
C. Ciel AUCHAN GRAND C
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
● AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88
● AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 AMIENS
Tél : 03 22 80 06 06
● POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58
● Jeux en réseau sur P
● ouvert le dimanche
● accès Internet

9

ts
isation
ut
sont
a de
us!
des
s
voit
ou,
K-1
eurs.

ersion
PORT
alogues
PONAIS
xtes
PONAIS
AFT
TANEMENT

ui met
ance.
delisés
ère.
mais les
alistes.

ot
e.
n
s
écis.

87%

- PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
- CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)
C. Cital Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOURLAY
Tél : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)
25 rue de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)
C. Cital Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)
C. Cital Parinar - Niv. 1
93406 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)
63 avenue Jean Lohve - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)
C. Cital St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)
C. Cital DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)
C. Cital PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 CRETEIL
(Entrée rue piétonne, Creteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau N°7
94270 Kremlin Bictre Paris d'Italie
Tél : 01 43 80 7401
- FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cital Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)
C. Cital Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
- SANNIS (95)
C. Cital Continent
95110 SANNIS
Tél : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)
C. Cital Grand Littoral
13404 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Cital St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Clair
Tél : 01 46 735 735
- TOULOUSE (31)
14 rue Temporaires
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
- REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
- COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)
C. Cital GEANT CASINO
73 du Châta
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)
C. Cital AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Jeux en réseau sur PC
ouvert le dimanche
@cres Internet



L'empire battu par Mathias 9 ans

LES MEILLEURES TIRES DU MOIS, DES CONSEILS DE PRO, DES IDOLAS
DES JOUEURS... EN PLUS EN VOS MAINTIENS MOINS MOINS
POUR VOUS REMEMBRONS 2 FOIS LA DIFFERENCE
LA SELECTION DU MOIS
Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois au meilleur prix



CADREUX

50 Ballons offerts
pour l'achat du hit :
FIFA 2000
sur Playstation

PlayStation

L'EVENEMENT DU MOIS

A partir du 15 Novembre,
elle va vous en faire voir
de toutes les couleurs...

La console
+ 1 manette
649F
+ 60F en bons d'achat cadeaux

NINTENDO 64

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu'au 30/11/99

Bon de réduction
utilisable en
magasin ou en V.P.C.
hors promotions
hors console
offre noncumulable
COMMANDES VPC
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVALLEE
92000 NANTERRE

SCOREGAMES

www.scoregames.com

MULTIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité
vous sera délivrée
N'oubliez pas de faire
l'appointer votre
carte après chaque
achat ! Une fois
terminée elle vous donne droit à
400F de remise immédiate sur les
jeux d'occasion !!!

LES ANTIQUES SCORE-GAMES

HOT LINE

commandez
vos achats
Par Téléphone
01 46 735 720
Par Mail
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par Téléphone
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

LES SERVICES SCORE-GAMES

Chaque mois
toutes les
nouvelautés
en démonstration
permanente
dans tous les
SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre
ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires
si ce matériel a été acheté chez
SCORE-GAMES
[sur présentation du ticket de caisse]

DES CENTAINES D'OCCASIONS

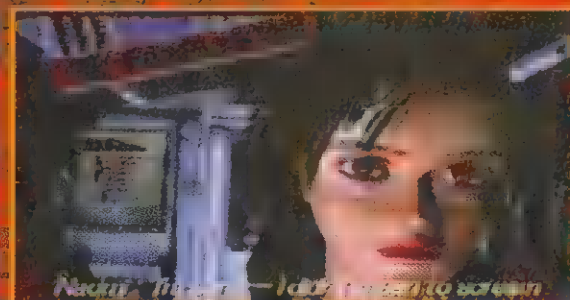
Le plus grand choix de jeux vidéo
en France : + de 200 000 jeux
sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés
et garantis 6 mois

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous
conseiller, vous orienter dans
vos choix. Répondre à vos
questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines
sorties...etc

Imaginez un mi-chemin de Doom Riven, avec une ambiance très gore. Hellnight en est l'exemple parfait. Parfait.

Hellnight est ce qu'on pourrait appeler un "Doom-Resident Evil-Riven-like". En effet, comme dans Doom, vous évoluez dans un monde en 3D, le long de sombres couloirs. Lorsque vous entrez dans une pièce, un écran fixe apparaît à la manière de Riven, et vous cliquez sur différentes parties de l'écran pour actionner boutons et manivelles, récupérer des objets utiles à la continuation de votre aventure. Le jeu est gore et un monstre issu de manipulations génétiques est à vos trousses. Un seul monstre ? Petite explication. Alors que vous êtes dans le métro, un homme, qui balade sur les rails, se fait percuter par votre train, qui déraile. Vous, et Naomi, une autre survivante, sortez de votre voiture à la recherche de rescapés.



La séquence d'introduction est la seule chose acceptable. Naomi ressemble étrangement à Reiko de Ridge Racer 4.

Malheureusement, l'homme mystérieux se réveille et se transforme en une immonde bête assoiffée de votre sang. S'ensuit une folle course poursuite dans les dédales du métro.

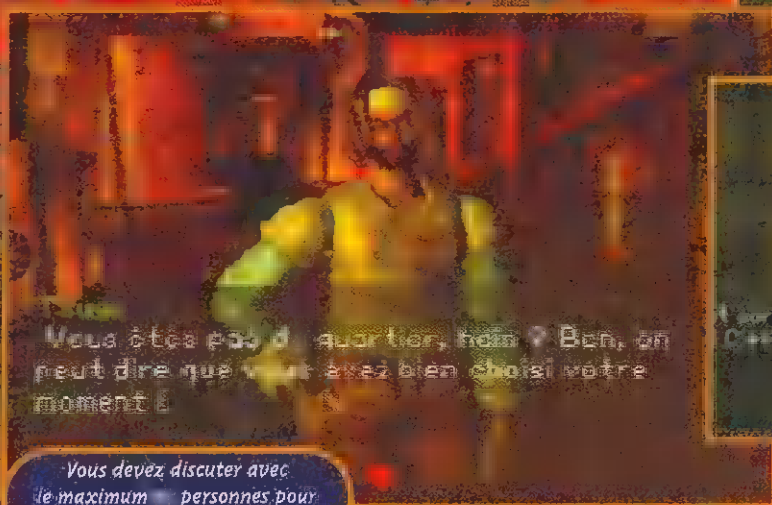
The Trueman show

Ici, vous n'êtes pas un super héros armé jusqu'aux dents, avec une endurance aux frontières du réel. Vous n'avez ni pistolet ni bazooka, pas même un poignard. Votre seul moyen de survie, c'est la fuite. Mais attention, une fois que le monstre vous a repéré, il se met à courir. Et vous, contrairement à lui, vous vous fatiguez. Les battements de votre cœur s'accroissent, vous ralentissez, puis vous vous effondrez. Pour que le jeu dure, de petites pièces vous permettent

de vous cacher et une carte bien pratique vous indique où se trouve la bête. Vous êtes donc une personne tout à fait normale, avec ses faiblesses et ses émotions. Mais l'innovation ne fait pas toujours les bons jeux, et Hellnight en est la preuve "vivante". On tourne en rond dans ce Hellnight.

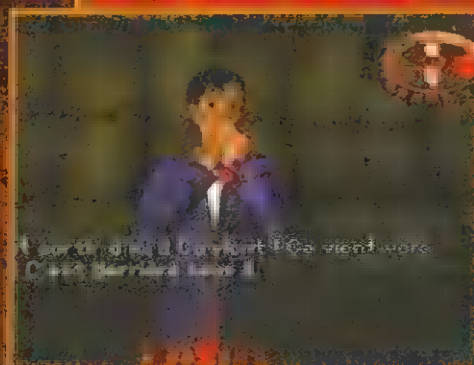


Il est pas chouette le monstre que vous avez à vos trousses ?



Vous êtes pas du quartier, hein ? Ben, on peut dire que vous avez bien choisi votre moment !

Vous devez discuter avec le maximum de personnes pour progresser.



Naomi vous suit tout au long de l'aventure, et il faudra veiller sur elle.

Dans Hellnight, vous n'avez pas d'arme pour vous défendre, mais vous pouvez vous cacher.

AVIS NON ! NON ! RENON !



Kael

Hellnight partait pourtant d'un bon principe. Le fait de progresser sans aucune défense était particulièrement intéressant. Mais le pauvre technique dont souffre ce titre le fait vite descendre au plus bas. De plus, la linéarité du scénario et les niveaux ultra-répétitifs (des couloirs, toujours des couloirs !) provoquent vite le tournis puis la lassitude. Et encore, ce n'est rien comparé au manque de vie de cet ensemble soporifique. Attilus nous avait habitués à bien mieux, avec Legend of Kartia. Hellnight mériterait la palme d'or du plus mauvais jeu du mois.

Version : OFFICIELLE
Dialogues :
Textes : FRANÇAIS

Développeur : ATLUS
Éditeur : KONAMI
DOOM-RIVEN-LIKE
1 JOUEUR
Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
Compatible : -

PRESENTATION

Une séquence en images de synthèse bien réalisée.

GRAPHISMES

Bâclés. La 3D n'exploite pas les capacités de la console.

ANIMATION

Les persos se déplacent lentement et manquent de réalisme.

MUSIQUE

Bien pendant l'intro. Inexistante pendant le jeu.

BRUITAGES

Les personnages évoluent en silence. Absence totale de vie.

DUREE DE VIE

Le jeu est long, avec de nombreuses énigmes.

JOUABILITE

Le personnage obéit bien, mais ses mouvements sont limités.

INTERET

Répétitif, lassant et soporifique à souhait. Dommage, l'idée était bonne.

55%

NOU
le forum

Demande

NOUVEAU
le forum en pur son
.....**LIVE !!!!**

TeenAge-Line

Au moment
où tu lis
cette page,
on est + de 50
à délirer
en ligne !!!!
Appelle vite...



08 36 68 47 48

Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. Tu pourras laisser tes messages et en recevoir, mais pour éviter tout désagrément, garde secrets ton adresse et non numéro de téléphone.

Pour toute cette page : © AB : RC B 397 366 887 - 08 36 68 : 2.23 F/MN

www.tchatte.com

la machine à se faire des amis
dans toute la France.

En plus c'est TOTAL GRATUIT*

* Hors coût de connexion internet



NEW

GAME COMMANDER		
+MULTIPOINT	299 F	
PRO THROTTLE	899 F	
XENTOR 16MB	995 F	
XENTOR 32MB	1690 F	
SIDE WINDER PAD	249	
VOLANT PUMA GT	299 F	
VOLANT+ PEDALIER		
RETOUR DE FORCE	990 F	

NEW

SAMSUNG DVD 700 LECTEUR

2990 F

NOUVEAUTES

6 JOURS, 7 NUITS	179 F	LE CINQUIEME ELEMENT	189 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LE DINER DE CONS	169 F
ABSOLUM 2022	189 F	LE ROI LION 2	179 F
ARMAGEDDON	169 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
BAHE	199 F	LES VISITEURS 2	169 F
BAD BOYS	169 F	LEON	189 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
COMLOTS	169 F	PIECE A HONG KONG	169 F
CONTACT	169 F	POUR LE PIRE	
DEMAIN		ET POUR LE MEILLEUR	189 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
DUNE	189 F	SEXCRIMES	189 F
FORTRESS	179 F	SOUVIENS TOI	
GODZILLA	189 F	L'ETE DERNIER	189 F
JUMANJI	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	TERMINATOR 2	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F	TITANIC	249 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TWISTER	189 F
L'HOMME		U.S. MARSHALS	169 F
AU MASQUE DE FER	179 F	VOLTE FACE	169 F
A RIVIERE SAUVAGE	179 F	WATERWORLD	189 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F	ODD WORLD:	
ASTEROID (CO)	249 F	HEXODE D'ABE (CO)	199 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	OBELIX (CO)	229 F
BOMBERMAN QUEST (CO)	199 F	PAC-MAN	
BRAIN DRAIN	99 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
BREAK OUT (CO)	149 F	PITFALL (CO)	199 F
BUST A MOVE 3	149 F	POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	199 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
CENTPEDE (CO)	169 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
CHESSMASTER 2 (CO)	199 F	POP UP	99 F
COOL HAND (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
CUTHROAT ISLAND	99 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	RAT RESERVOIR (CO)	149 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	ROADSTERS (CO)	199 F
F1 WORLD GP (CO)	229 F	SILICON VALLEY (CO)	169 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	SPY HUNTER	
FOURMIZ (CO)	229 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
FROGGER (CO)	149 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F	STREET FIGHTER	
GODZILLA	149 F	ALPHA (CO)	169 F
KILLER INSTINCT	129 F	SUPERCROSS 2000 (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TAMAGOSHI	99 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TARZAN	99 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F	TARZAN (CO)	229 F
LOGICAL (CO)	199 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	199 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
LUCKY LUCKE (CO)	229 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
MAGICAL TETRIS (CO)	229 F	TOP GEAR RALLY 2 (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	TRACK'N FIELD	169 F
MAYA (CO)	199 F	TUROK 2 (CO)	199 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MICROMACHINE 1+2 (CO)	229 F	UEFA STRIKER (CO)	229 F
MISS PAC-MAN		V-RALLY (CO)	249 F
+ SUPER PAC-MAN (NB/CO)	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MISSIL COMBAT (CO)	199 F	WWF ATTITUDE	229 F
MISSION IMPOSSIBLE (CO)	229 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F
MOTOCROSS (CO)	199 F		

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. BATTERIE + LOUPE + SACOCHE (CO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	30 F
* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU	
1 CABLE LINK GRATUIT	

AGE OF EMPIRE GOLD	329 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F
BALDUR'S GATE DE LUXE	399 F	LES 24 HEURES DU MANS	249 F
BUGS LOST IN TIME	299 F	LES FOURMIS	329 F
CASTROL HONDA		LNF MANAGER 2000	369 F
SUPER BIKE 2000	329 F	MIGHT & MAGIC VII	369 F
CANAL + FOOTBALL 2000	299 F	NBA 2000	329 F
CIVILIZATION CALL TO POWER (add-on)	199 F	NHL 2000	369 F
COMMAND AND CONQUER :		PAVILLON NOIR	349 F
TIBERIAN SUN	399 F	RE-VOLT	299 F
DARKSTONE	349 F	RED GUARD	349 F
DEKAN	349 F	REVENANT	359 F
DRIVER	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
DUNGEON KEEPER 2	349 F	STAR TREK INSURRECTION	299 F
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F	THE SPEED DEMONS	299 F
FIFA 2000	329 F	THEME PARK WORLD	349 F
GTA 2	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
KINGPIN	299 F	TRICKSTYLE	299 F

NEW

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F	ALBATOR 64 (vol. 1 à 7)	99 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F	BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F	CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (7 vol.)	449 F	COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DBZ (6 vol.)	449 F	DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
DBZ Série TV (8 vol.)	289 F	ESCAFLOWNE (vol. 1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F	KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	499 F	KEN 2 vol.1	129 F
SAINT-SEYA : Possidon (4 vol.)	499 F	KEN 2 vol.2	129 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	199 F	LES CHRONIQUES DE LA GUERRE	
SAN-KU KAY (9 vol.)	499 F	DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F	LES MYSTERIEUSES	
TOM SAWYER (6 vol.)	499 F	CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
X-OR série TV (7 vol.)	390 F	NADIA (vol. 1 à 10)	99 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12)

349 F

MANGAS FILMS

VENTE A L'UNITÉ

ALBATOR 64 (vol. 1 à 7)	99 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
ESCAFLOWNE (vol. 1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE	
DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES	
CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
NADIA (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit

3 DO

ALONE IN THE DARK 2	69 F
ALONE IN THE DARK	69 F
BATTLE SPORT	69 F
CORPSE KILLER	69 F
DOOM	69 F
FIFA SOCCER	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F
HELL	69 F
IMMERCENARY	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F
IRON ANGEL	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F
PSYCHIC DETECTIVE	69 F
RETURN OF FIRE	69 F
RISE OF THE ROBOT	69 F
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F
+ TEST MEMOIRE 15 MIN	69 F
SHOCK WAVE 1	69 F

SNOW JOB	69 F
SPACE HULK	69 F
SPACE PIRATE	69 F
STAR BLADE	69 F
STATION INVASION	69 F
STELLA 7	69 F
STRIKER	69 F
SYNDICATE	69 F
TOTAL ECLIPSE	69 F
VIRTUOSO	69 F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	69 F
WING COMMANDER 3	69 F
ZNADNOST	69 F

MANETTE TURBO 6 BOUTONS
ADAPTEUR MANETTE SNIN
FLIGHT STICK (SIMULATION)

99 F
99 F
99 F

NEO GEO CD

CONSOLE	1990 F
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNARAD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINKLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU	449 F
JAGUAR	49 F
Syndicate	
Theme park	49 F

MEGADRIVE
NEC CD
SUPER NINTENDO

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

FINAL FANTASY VII

FRONT MISSION 3
LEGEND OF MANA
MACROSS V.FX 2
RIVAL SCHOOL 2
WILD ARMS 2

JEUX

ALLINDRA
ANNA KOURNIKOVA
SMASH COURT
ASTERIX
ATLANTIS
BATMAN ET ROBIN + IS
BLOODY ROAR 2
BUST A MOVE 4
CAESAR 2
CAPCOM GENERAL
CARMAGEDDON
CASTROL HONDA
CHINE
CHOCOCO
CONSTRUCTOR + M
CROC 2
DBZ FINAL BOUT
DRIVER
DREAMSTORY
DUNE 2000
EGYPT
FIFA 99
FIFA 2000

PRO

JEUX NEU

DRAGON BALL Z FINAL B

MAGIC BEST WARR

EUX NEU

ALIEN TRILOGY

+CARTE MEMOIRE

ASTEROIDS

APE ESCAPE

BATTLE SPORT

BUST A MOVE 2

CONSO

DREAM

+ MANETTE ET

1690

JEUX JAP

GALAXY FIGHT

GRAN CHASER

SAMOURAI 3

SHINING FORCE 3

SCENARIO 2

SHINING FORCE 3

SCENARIO 3

STREET FIGHTER ZERO

TOSHIDEN URA

JEUX EUROPEENS

RIVEN

JEUX EUR

1080° SNOWBOARDING

AIR BOARDER 64

ARMORINES

BASS HUNTER

BOMBERMAN

BUST A MOVE 2

BUST A MOVE 3

CASTLEVANIA 3D

CAESAR'S WORLD OF

GAMBLING

CENTER COURT TENNIS

COMMAND AND CONQUER

DIDDY KONG RACING

DUKE NUKEM: ZERO RO

VENTE PA

T

ESPACE

C

50

Je joins m

Je préfère

Date d'échéanc

Vous pouvez ac

abonnés, valab

ESPACE *games*

PLAYSTATION

JEUX USA

JEUX JAP

FINAL FANTASY VII 129 F
FRONT MISSION 3 499 F
LEGEND OF MANA 499 F
MACROSS VFX 2 499 F
RIVAL SCHOOL 2 449 F
WILD ARMS 2 499 F

JEUX EUROPEENS

ALLNDRA 349 F
ANNA KOURNIKOVA'S 299 F
SMASH COURT 359 F
ASTERIX 299 F
ATLANTIS 199 F
BATMAN ET ROBIN + RZ 299 F
BLOODY ROAR 2 299 F
BUST A MOVE 4 249 F
CAESAR 2 299 F
CAPCOM GENERATION 299 F
CARMAGEDDON 369 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE 349 F
CHINE 349 F
CHOCOBO 349 F
CONSTRUCTOR + MEMO 249 F
CROC 2 369 F
DBZ FINAL BOUT + PAD + MEMO 299 F
DRIVER 359 F
DREAMSTORY 349 F
DUNE 2000 369 F
EGYPT 299 F
FIFA 99 299 F
FIFA 2000 369 F

JEUX USA

JEUX JAP

FIGHTING FORCE 2 349 F
FINAL FANTASY VIII 399 F
FINAL FANTASY VIII COLLECTOR 499 F
FORMULA ONE 99 349 F
FOOTBALL MANAGER 249 F
GEX CONTRE DR. REZ 299 F
G-POLICE 2 329 F
GTA 1 329 F

JEUX EUROPEENS

GUNGEON 379 F
GUY RUX MANAGER 99 369 F
HOT WHEELS TURBORACING 299 F
HUGO 2 369 F
J.MADSEN 2000 299 F
KENSEI SACRED FIRST 249 F
KINGSLEY 369 F
KNOCK OUT KINGS 2000 299 F
LEGO KART 369 F
LEGO KART 2 349 F
LE MANS 349 F
LE MONDE DES BLEUS 349 F
LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR 499 F
MARVEL 299 F
VS STREET FIGHTER 369 F
METAL GEAR SOLID 169 F
MISSION SPECIAL 369 F
MISSION IMPOSSIBLE 249 F
MILLENNIUM SOLDIER 369 F
MONKEY HERO 249 F

MONOPOLY

MONOPOLY DE VOYAGE

MULAN STORY 299 F
MUSIC 2000 349 F
NASCAR 2000 349 F
NBA LIVE 99 249 F
NBA PRO 99 299 F
NBA 2000 329 F
NFL EXTREME 329 F
NFL 2000 329 F
NO FEAR DOWNHILL 379 F
MOUNTAIN BIKING 369 F
OMEGA BOOST 299 F
POINT BLANK 2 369 F
POINT BLANK 2 + GUN 299 F
POP'N POP 249 F
PREMIER MANAGER 98 299 F
QUAKE 2 369 F
RAILROAD TYCOON 1 349 F
RAI ATTACK 369 F
RE-VOLT 349 F
RE-VOLT 2 299 F
RE-VOLT 3 349 F
STAR WARS EPISODE 1 369 F
STREET FIGHTER ALPHA 3 349 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2 299 F

PLAYSTATION

DUAL SHOCK

+ 100 F de bon d'achat
Cet bon d'achat de 100 F sera cumulé avec celui sur lequel il est
plus de 500 F (hors console)
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE 269 F
VOLANT MAD CATZ LICENCE SONY 199 F
VOLANT act lab + C.P.S. 590 F
PISTOLET 149 F
SIEGE RACQUET 790 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE 99 F

READY TO RUMBLE 2

RIDGE RACER IV

RIVEN 349 F
ROADSTERS 299 F
RUNNING WILD 369 F
SHADOWMAN 299 F
SHANGHAI 369 F
SILENT HILL 299 F
SILICON VALLEY 369 F
SLED STORM 369 F
SNOOKER 369 F
SOUTH PARK 369 F
SOUTH PARK LUV SHACK 299 F
SOUTH PARK RALLY 249 F
SPACE INVADERS 299 F
SPEC OPS 249 F
SPERD FREAKS 349 F
SPYRO 349 F
SPYRO 2 369 F
STAR WARS EPISODE 1 369 F
STREET FIGHTER ALPHA 3 349 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2 299 F

SUPER CROSS

SYMPHONIE

TARZAN 349 F
TELEFOOT MANAGER 369 F
TOCA TOURING CAR 2 299 F
TOMB RAIDER 2 + C.MEMOIRE 199 F
+ SOLUTIONS 299 F
TOMB RAIDER 3 369 F
TOMB RAIDER 4 369 F
TONY HAWK 369 F
SKATE BOARDING 369 F
URBAN CHAOS 369 F
V-RALLY II 369 F
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE 349 F
WILD ARMS 299 F
WIPEOUT 3 349 F
WTF ATTITUDE 349 F
WORMS ARMAGEDDON 369 F
X-MEN VS STREET FIGHTER 299 F
X-FILES 349 F
XENA LA GUERRIERE 369 F

C. MEMOIRE 120 BLOCS

CARTE MEMOIRE PARLANTE

PACK DE VIBRATION 99 F
PRISE PERITEL RGB 49 F
RALLONGE MANETTE 49 F
RANGE CD COULEUR 49 F
BAD SIMULATION + VIBREUR 49 F
V.G.A. BOX 49 F
VIRTUAL GUN 49 F
SOURIS 49 F

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL 2 FINAL BOUT 99 F
MAGIC BEST WARRIOR 69 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 99 F
+ CARTE MEMOIRE 129 F
ASTEROIDS 99 F
APE ESCAPE 99 F
BATTLE SPORT 99 F
BUST A MOVE 2 99 F

C.C. ALERTE ROUGE

COLIN MCRAE RALLY

COOLBOARDS 2 169 F
GRAND BANCOCOT 2 169 F
DIALO 169 F
DEAD OR ALIVE 169 F
DIE HARD TRILOGY 169 F
DREAMS 169 F
FIFA SOCCER 98 169 F
FINAL FANTASY 7 169 F
FORMULA ONE 97 169 F
FORMULA ONE 98 169 F
FORSKEN 169 F

G-POLICE

GRAN TURISMO

GTA 149 F
GTA LONDON 149 F
GUARDIAN CRUSADE 149 F
GUARDIAN OF DARKNESS 149 F
HEART OF DARKNESS 149 F
IRON BLOOD 149 F
ISS PRO 149 F
JONAH LOMU RUGBY 149 F
LEGACY OF KAIN 149 F
MAGIC CARPET 149 F
MAGIC THE GATHERING 99 F
MDK 99 F

MEDIEVIL

MICROMACHINES V3

MONACO GP 2 149 F
MOTO RACER 149 F
NBA JAM EXTREME 149 F
NFL QUATERBACK 97 149 F
ODDWOORLD: LEXODE D'ABE 149 F
POCKET FIGHTER 149 F
RASCAL 149 F
RAYMAN 149 F
RESIDENT EVIL 2 149 F
REVOLUTION X 99 F
ROCK'N ROLL RACING 2 99 F

STREET FIGHTER

EX PLUS ALPHA

SCUL BLADE 149 F
TAIL CONCERTO 149 F
TENCHU 149 F
TEKKEN 3 149 F
TIME CRISIS 149 F
TOCA TOURING CAR 149 F
TOMB RAIDER 2 149 F
TUNEL 81 99 F
VANDAL HEART 99 F
VIRUS 149 F
WWF WARZONE 149 F

CONSOLE DREAMCAST

MANETTE ET MODEM

1690 F

JEUX JAP

GALAXY FIGHT 79 F
GRAN CHASER 79 F
SAMOURAI 3 99 F
SHINING FORCE 3 299 F
SCENARIO 2 399 F
SHINING FORCE 3 449 F
SCENARIO 3 79 F
STREET FIGHTER ZERO 3 79 F
TOSHIDEN URA 79 F

JEUX EUROPEENS

RIVEN 199 F

VOLANT MC 2

MANETTE

VMS 249 F
VIBREUR 249 F
JOYSTICK ARCADE 249 F
CLAVIER 249 F
VOLANT 249 F

SATURN

AU CHOIX JEUX NEUFS

SATURN EN PROMO A 99 F

AMOK 199 F
ANDRETTI RACING 199 F
BLACK DOWN 199 F
DECK FIVE 199 F
DOOM 199 F
FIFA 96 199 F
FIFA 98 199 F
GEN WAR 199 F
GRID RUN 199 F
HEXEN 199 F
HI OCEANE 199 F

BLUE STINGER

BUGGY HEAT

DYNAMITE COP 2 379 F
FLYING HEROES 379 F
FORMULA ONE 379 F
GET BASS 379 F

HOUSE OF THE DEAD 2

+ GUN

HYDRO THUNDER

INCOMING

MILLENNIUM SOLDIER

MONACO GRAND PRIX 2

MORTAL KOMBAT GOLD

NFL QUATERBACK 2000

PEN PEN

POWER STONE

READY TO RUMBLE 2

RED DOG

SEGA RALLY 2

SNOW SURFERS

SPEED DEVIL

SONIC ADVENTURE

SOUL CALIBUR

SOUTH PARK LUV SHACK

STREET FIGHTER ALPHA 3

SUZUKI ALSTARE RACING

TOY COMMANDER

TRICKSTYLE

UEFA STRIKER

VIGILANTE 8 SECONDE

OFFENSE

VIRTUA FIGHTER 3

WORMS ARMAGEDDON

WWF ATTITUDE

MANETTE + FORCE PACK

+ CARTE MEMOIRE

GAME BOOSTER

EXTENSION DE MEMOIRE

MANETTE + FORCE PACK

+ CARTE MEMOIRE

GAME BOOSTER

EXTENSION DE MEMOIRE

MANETTE + FORCE PACK

+ CARTE MEMOIRE

GAME BOOSTER

EXTENSION DE MEMOIRE

MANETTE + FORCE PACK

+ CARTE MEMOIRE

GAME BOOSTER

EXTENSION DE MEMOIRE

MANETTE + FORCE PACK

+ CARTE MEMOIRE

GAME BOOSTER

EXTENSION DE MEMOIRE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22

FAX: 03.20.90.72.23

ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE

CENTRE DE GROS N°1

59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire

75011 PARIS

(M° Voltaire)

TEL: 01.48.05.42.88

TEL: 01.48.05.50.67

Lundi: 13h-19h

Mardi au Samedi: 10h-19h

36, rue Rivoli

75004 PARIS

(M° Hotel de ville ou St Paul)

TEL: 01.40.27.88.44

Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe

TEL: 03.20.55.67.43

Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune

TEL: 03.20.57.84.82

Lundi: 13h-19h

Mardi au Jeudi: 10h30-19h30

Vendredi au Samedi: 10h30-20h

VANNES 30, rue Thiers

TEL: 02.97.42.66.91

Lundi au Vendredi: 9h-19h - Samedi: 9h-18h30

DOUAI

30, rue St Jacques

TEL: 03.27.07.71

Lundi au Samedi: 10h-19h

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

SPEEDY GONZATEST



Carramba ! C'est moi, Speedy, le cyber-rongeur le plus rapide de toute la profeción ! Entre deux racións de fromage, je me suis jetée, toutes dents dehors, sur les dernières nouveautés. Et il y en a pour tous les goûts, du soft pour rats des champs de la daube pour rats des villes. Car c'est bien connu, entre les souris et les roms, c'est une grande histoire... Des roms pour Game Boy Couleur, par exemple, avec les dernières versions de NHL, FIFA et Madden 2000, Papyrus et All Star Tennis. Sur Playstaciön, ce sera très varié, avec Centipede Chaser, No fear Downhill, ou bien encore Chessmaster 2. La Dreamcast honore son premier Speedy Gonzatest avec un Kombat un peu trop Mortal...

PLAYSTATION

CHESSMASTER 2

"Checkmate, fool !" ... Soit en français : "échec et mat, pauvre mec !". Chessmaster était un peu lent et pas très bien configuré en ce qui concerne les vues de l'échiquier. Il semble que les défauts aient été corrigés pour ce deuxième épisode. Le jeu est agréable, et un paquet d'options sont configurables. On pourra revenir sur chaque coup ou encore faire jouer son coup par l'ordinateur. Bref, c'est ludique, éducatif, intelligent et moins astreignant à utiliser qu'un échiquier électronique. Dommage que l'on ne puisse pas changer les motifs des pièces, ça aurait été un plus notoire. Les torturés du cerveau et autres petits génies

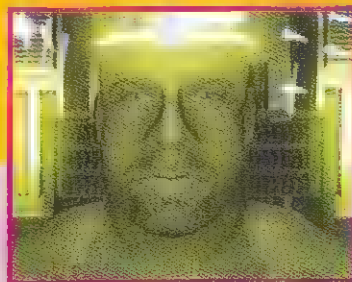
PLAYSTATION

WCW MAYHEM

Dire qu'à une époque, je croyais dur comme fer aux exhibitions de catch (les souris sont très crédules...). Mais tout cela n'est qu'une comédie ! M'étant aperçue de la tromperie, mon amour pour ce sport de foire s'est amoidri. Enfin, sur Playstation, c'est toujours plus fun qu'à la télé. Le jeu est assez fidèle à l'ambiance de ces shows endiablés, les personnages sont assez bien reproduits. Reste que des jeux dans le genre, il y en a un paquet, que Mayhem n'est pas très joli, et que c'est loin d'être le meilleur. Les



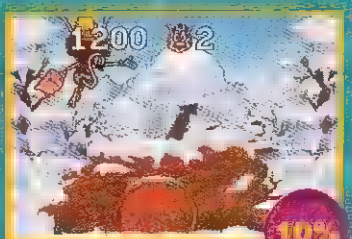
64%



prises sont peu nombreuses et les persos mal animés.

Electronic Arts.

PLAYSTATION



10%

HUGO 2

Ah, Hugo... Moi qui adore Karen Cheryl, je regardais le jeu télévisé uniquement pour ses beaux yeux. Hugo n'apportait pas grand chose aux jeux vidéo, et bien peu à la télévision. Alors quelle idée de nous pendre Hugo 2 ? Deux fois plus débile deux fois plus maché, il vous rendra deux fois moins intelligent ! Les actions se résument à esquiver à droite ou à gauche, les graphismes sont immondes voire à gerber. Le pire, c'est qu'à la télé, on pouvait gagner des trucs, mais là, qu'est-ce

PLAYSTATION

NO FEAR DOWNHILL

Le VTT connaît un franc succès. D'abord prévu pour la montagne (d'où son nom d'origine, "Mountain Bike"), il est présent en masse sur le bitume de la plupart des grandes villes. Mais ici, on ne se cantonne pas à la ville, c'est de vrai vélo tout terrain dont il s'agit. Le jeu propose en fait un véritable championnat. Tout comme dans la réalité, le cycliste a des limites, représentées par une barre d'énergie (EPO ?) qui se consume peu à peu. Il faudra donc gérer cette barre, les virages et les sauts. Quelques figures sont réalisables, c'est jouable, pas révolutionnaire et pas vraiment beau.

Codemasters

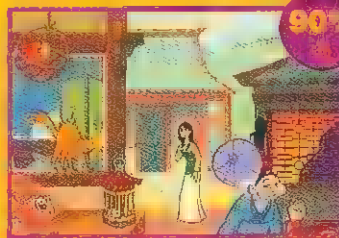


75%

PLAYSTATION

MULAN

Disney Interactive nous propose un click and play basé sur les aventures de Fa Mulan, une jeune Chinoise en mal de reconnaissance matrimoniale. Le jeu est présenté sous forme de conte interactif. Il faudra se servir des objets vous entourant pour résoudre de petites énigmes. Le jeune joueur est très bien orienté et le jeu plein d'un humour de bon ton. Vous l'aurez compris, Mulan s'adresse aux petiots, à partir de cinq ans. Ils pourront chanter ou encore créer leurs propres



90%

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	220 F
ALIM + BATTERIE + LOUPE + SACOCHE (CO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU	1 CABLE LINK GRATUIT

GAME GEAR + 1 JEU	449 F
JAGUAR	49 F
MEGADRIVE	
NEC CD	
SUPER NINTENDO	

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

METAL SLUG X
KING OF FIGHTER 99

2390 F

AUTRES

Thema park 49 F

☐ OUI, je m'abonne
Je recevrai
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Tél.: (facultatif) :

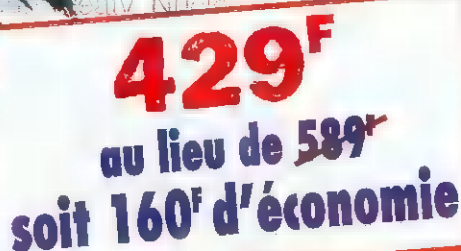
☐ Je joins mon règlement

☐ Je préfère recevoir mon règlement

Date d'échéance :

Vous pouvez accéder à nos services abonnés, valable

MG 01



PLAYSTATION

NHL 2000

Les nouveautés sport de la saison 2000 débarquent en force ! NHL 2000 propose bien évidemment les matchs de

saison 98/99, et, comme d'habitude, il ne faut pas s'attendre à un tour de force au niveau des changements. De toute façon, arrivé à un certain stade (de foot, mouarf) il est difficile d'innover. Quelques options nouvelles dans les règles, une gestion des caméras améliorée, un mode de jeu supplémentaire (le mode Dynastie), une plus grande vitesse d'action et une plus grande variété dans les stratégies d'attaque, c'est tout de même ça de pris. Le côté management est lui aussi un peu plus poussé et la bande-son ne vous laissera pas impassible. On peut jouer jusqu'à huit. Bref, c'est plutôt réussi.

Electronic Arts Sports.



89%

*pour ceux qui n'ont pas déjà NHL99

PLAYSTATION

CENTIPEDE

Après Space Invaders, notre "spécial nostalgiques en mal de gros pixels et de graphismes à gerber" est ce mois-ci consacrée à Centipede... Le principe était génial à l'époque, mais il ne tient plus la route du tout. Non contents de ne pas s'en être aperçus, les programmeurs ont créé une nouvelle version aux graphismes pas racleurs du tout. C'est peut-être pour ne pas faire de l'ombre à ce hit préhistorique. La différence avec la version originale (disponible dans le mode Arcade) est à peine visible ! Un véritable tour de force ! Le pire, c'est qu'en plus, c'est long à charger ! Acheter une Playstation pour jouer à des jeux Atari 2600...

Ils nous prennent pour qui ? Ubi Soft.



67%

GAMEBOY COLOR

ALL STAR TENNIS 99

Avec le parrainage de Yannick Noah, Ubi Soft nous propose son tennis de stars. Si vous avez un a priori sur les licences, rassurez-vous, cette parodie de jeu très fun et une jouabilité exemplaire. On ne sait pas si l'on pourra rejouer le match mythique de Yannick, lorsqu'il avait bu une demi-bouteille de rosé avant d'affronter Mats Wilander en finale de Roland Garros... Toujours est-il que le jeu est très fun et devient la nouvelle référence du genre.

Ubi Soft.

90%

GAMEBOY COLOR

MADDEN NFL, NHL ET FIFA 2000

La nouvelle fournée des jeux de sports d'Electronic Arts arrive sur GBC ! Du hockey, du foot américain et du soccer européen pour les sportifs que vous êtes.

Pratique, lorsque l'on prend les transports pour rentrer après l'entraînement. Bien sûr, toutes les innovations possibles ont été réalisées et les graphismes remis au goût du jour, mais comme d'hab, si vous ou l'un de vos proches possédez la version précédente, l'investissement n'est pas, comment dire, euh... indispensable.

Electronic Arts.



85%

DREAMCAST

MORTAL KOMBAT GOLD

Le premier Mortal Kombat avait surpris (et séduit !) tout le monde par son

côté très gore. Mais une fois l'effet de surprise passé, on ne peut pas dire que ce soit le meilleur jeu de baston. L'animation des coups est très mal décomposée et les combattants ont tous la même attitude. De plus, les personnages du début de la série se sont éparpillés au

des versions. Mis à part la 3D (pas très belle pour la machine), il n'y a pas grand-chose de nouveau. Alors que les développeurs de jeux de baston se creusent la tête pour nous inventer de nouveaux modes, Midway



n'innove ici en rien ! La jouabilité n'a pas évolué non plus et demeure toujours aussi rigide. Bref, à oublier vite fait ! On ne veut pas sombrer dans un mortel ennui. Midway.



35%

GAMEBOY COLOR

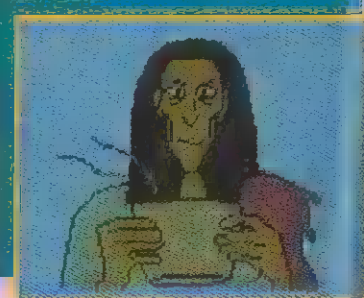
70%

PAPYRUS

Voici un petit jeu de plates-formes qui nous transporte dans la chaude ambiance des pyramides d'Egypte. Le

déroulement du jeu est plutôt classique, avec des bonus à récupérer tout au long des niveaux que l'on terminera à grands coups de sauts sur des plates-formes. Un genre de jeu dont la Game Boy regorge... Même si l'animation du perso est exemplaire sur cette machine, Papyrus semble très classique et aura du mal à se faire une place.

Ubi Soft.



En a

10 p
à ra
chaqu

P
VO
QU

60
PlayS

Gr
collec
Play

** 1ère session d

Extrait règlement : Me
nemenis un an Consol
par maillet sur le 3615 TCP
TCPLUS. Le règlement e

mediasof
multimedia

CONCOURS

CONSOLES

**mediasoft
multimedia**

En automne, les consoles tombent comme des feuilles !!!

- 10 PlayStation à ramasser chaque mois !!!

A GAGNER

DU 24/09 AU 16/12/99

PAS DE JALOUX,
CHOISISSEZ
VOUS-MEME LE JEU
PLAYSTATION
QUE VOUS VOULEZ
RECEVOIR
(C'EST PAS BEAU ÇA ?)



30 PlayStation



**30 abonnements
de 1 an à Consoles +**

**60 jeux
PlayStation**



**90 Graphic Kit
collectors pour
PlayStation**

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

OU

08.36.68.11.41*

120 figurines Star Wars

150 Memo Kit

** 1^{ère} session du 24/09 au 21/10/99, 2^e session du 22/10 au 23/11/99, 3^e session du 24/11 au 16/12/99

Extrait du règlement : Mediasoft Multimedia - Consoles + organisent un concours du 24/09/99 au 16/12/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté chaque mois** de 10 PlayStation, 10 abonnements de un an Consoles +, 20 jeux PlayStation, 30 Graphic Kit, 40 figurines Star Wars et 50 Memo Kit. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur 3615 TCPLUS*. Les gagnants de chaque session seront déterminés d'après les 80 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* ou les 80 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caillat, rue Duphot, 75001 Paris, disponible sur simple demande écrite : Consoles +, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

**mediasoft
multimedia**

Distributeur des Graphic Kit (exclusives pour la France), de jeux vidéo, consoles, accessoires et figurines.
Tél : 01.39.91.50.01 - Fax : 01.39.91.69.26 - E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

* et PlayStation*, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



168 LOTS A GAGNER !!!

2 packs collectors
Final Fantasy VIII

(le jeu + 1 carte mémoire collector + 1 tee-shirt + 1 livret)

14 cartes mémoires
couleur pour
PlayStation



4 coffrets de 4 figurines
Final Fantasy VIII

(Squall Leonhart, Zell Dincht, Selphie Tilmitt et Edea)

30 tee-shirts
Final Fantasy VIII

Photos non contractuelles

06 36 66 2 237 min

CONSOLES



"PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Final Fantasy VIII 1999 Square Co. All rights reserved. Published by Square Europe Ltd.

**BAN
DAI**

SQUARESOFT

Extrait - règlement
prenant le jeu sur
4 figurines 15 cm d
répondre à des séries d
le 08.36.66.11.41* le
écrite à Consoles +

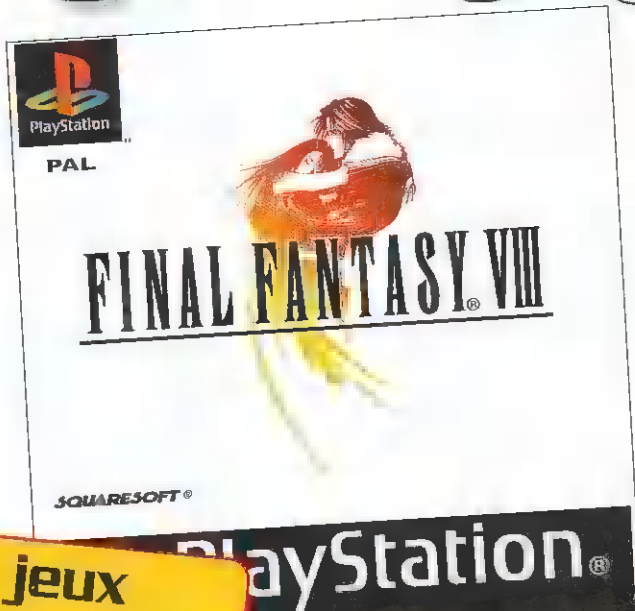
8
Final Fantasy

CONCOURS

FINAL FANTASY VIII



4 figurines
Final Fantasy® VIII



8 jeux
Final Fantasy® VIII

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

OU

08.36.68.11.41*

Extrait du règlement : Sony, Bandai et Consoles+ organisent un concours du 22/10/99 au 23/11/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 2 packs collectors Final Fantasy VIII (com-
prenant : 1 jeu sur PlayStation, une carte mémoire collector Final Fantasy VIII, un tee-shirt Final Fantasy VIII, un livret sur le jeu, 1 jeu Final Fantasy VIII sur PlayStation, 4 coffrets
4 figurines de 15 cm de haut, 14 cartes mémoires couleur pour PlayStation, 30 tee-shirts Final Fantasy VIII, 110 figurines Final Fantasy VIII de 15 cm de haut. Pour participer, il suffit
répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 84 meilleurs scores obtenus sur
le 08.36.68.11.41* et les 84 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude Maître Caillé, 2 rue Duphot, 75001 Paris, disponible sur simple deman-
de écrite à : Consoles+ Concours Final Fantasy VIII, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.



Pour mieux vous guider dans le choix de vos jeux, on vous propose, tous les mois, une liste de titres incontournables, classés par genre et par console. Ce mois-ci, honneur à la formule 1 avec l'arrivée de Monaco GP Racing Simulation 2. Dès le mois prochain, les bombes Dreamcast feront leur apparition dans cette rubrique.

ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE DRIVER



- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

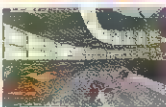
BOXE K.O. KINGS



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans la peau des plus grands champions, mettez tous vos adversaires KO. Mohammed Ali, Sugar Ray, Mike Tison... ils sont tous là !

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE ISS



- Konami
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

ADVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE



- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE DUKE NUKEM 1



- GT Interactive
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Un épisode du célèbre Duke Nukem développé spécialement pour la Playstation avec des niveaux inédits. Humour et sang frais à tous les étages.

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Carte-mémoire

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

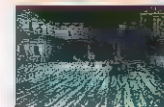
COURSE DE RALLYE COLIN MCRÆ RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION TOMB RAIDER 2



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire

On ne présente plus le jeu qui a donné ses lettres de noblesse à l'exploration 3D. Ce deuxième volet a gardé sa pêche. Il suffit de plonger dedans pour ne plus en ressortir. Amusez-vous à découvrir des décors magnifiques, baignant dans une ambiance unique. Les mouvements de l'inaccessible Lara sont aussi variés que nombreux. Alors, si vous n'avez pas déjà succombé à son charme, allez-y les yeux fermés (ou, mieux, gardez-les ouverts pour apprécier les appas de la pin-up la plus célèbre du monde du jeu vidéo).



GLISSE X-GAMES



Yeah man, snowboard ! Ce jeu est pour ceux qui aiment bien plus que t'as pu snowboard !

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



Pour s'éclater pas mieux. E aussi fun que vous possédez Ames sensib

RPG FINAL FANTASY



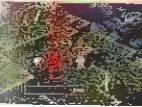
L'aventure magie de F transporter vos rêves. Dans Aeris et Re sauver le m plans diabo Au passage quêtes allon blement la Elever des casino, faire conduire un un sous-ma propose un sait plus où un mot : inc

ACTION/RÉFLEX L'EXODE D'ADAM



Un jeu étrange unique. Le gar grande interac créatures qui cauchemardes

WARGAME VANDAL HEART



En attendant l'annoncé pour éclatez-vous a tour par tour. M guerriers sont

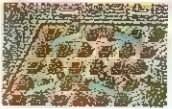
GLISSE X-GAMES PRO BOARDERS



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

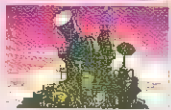
MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

RPG FINAL FANTASY VII



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire

L'aventure avec un grand "A". La magie de Final Fantasy VII vous transportera au royaume des rêves. Dans la peau de Cloud, Tifa, Aeris et Red XIII, vous devrez sauver le monde ■ déjouer les plans diaboliques de Sephiroth. Au passage, plein de petites quêtes allongeront considérablement la durée de vie du jeu. Elever des Chocobo, jouer au casino, faire du snowboard, conduire une moto, plonger avec un sous-marin... Final Fantasy VII propose une telle variété qu'on ne sait plus où donner de la tête. En un mot : indispensable !!!

JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

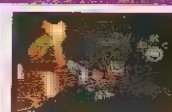
OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE

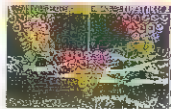


- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Une fois que vous aurez pris le volant de l'une des cent cinquante voitures, votre vie ne sera plus la même. Les ralentis vont vous retourner la tête !

SHOOT'EM R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

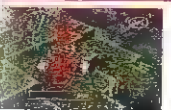
ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

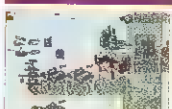
WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant ■ prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.



BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE TOP GEAR OVERDRIVE



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les jeux de course ne sont pas vraiment top sur N64. Alors quand on en tient un correct, on en profite pour vous le signaler. La maniabilité est très arcade.

DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaie à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.



TENNIS ALL STAR TENNIS



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa. Toutes les sensations de ce sport magnifique dans une cartouche.

MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/IEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



GLISSE 1080° SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver sont loin maintenant. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse des dernières vacances.



FOOT ARCADE ISS' PRO 98



- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !

CONCOURS

DINO CRISIS

100 GAGNANTS !

A GAGNER :



10 jeux
Dino Crisis

20 sacs
Dino Crisis

40 tee-shirts
Dino Crisis

30 bobs
Dino Crisis

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

OU

08.36.68.11.41*

CONSOLESECT

Virgin INTERACTIVE

Extrait du règlement : Virgin Interactive et Consoles + organisent un concours du 22/10/99 au 23/11/99 minuit. Ce concours est gratuit et sans obligation d'achat. Est doté : 10 jeux Dino Crisis sur PlayStation, 20 sacs Dino Crisis, 40 tee-shirts Dino Crisis, 30 bobs Dino Crisis. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* les 50 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé à l'étude de Maître Caillat, 2 rue Duphot, 75001 Paris. Disponible sur simple demande écrite à Consoles +, Concours Dino Crisis, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks. CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark. CAPCOM CO., LTD. is a registered trademark. Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks. Sony Computer Entertainment, Inc.

CAPCOM



En un coup d'œil,
toutes les sorties
des jeux pour les
mois à venir.

DÉCEMBRE

PLAYSTATION

- Action Man
- Crash Team Racing
- Cyber Tiger
- Die Hard Trilogy 2
- Earthworm Jim III
- Fifa 2000
- Fighting Force 2
- Formula One 99
- Glover
- Gran Turismo 2
- Grand Theft Auto 2
- ISS pro evolution
- Jimmy White's 2 Cueball
- KO Kings 2000
- Les Schtroumpfs
- Millenium
- Soldier Expendable
- Missile Command
- Motocross Championship
- MTV Snowboarding
- Music 2000
- Nascar 2000
- NBA 2000
- NBA Basketball 2000
- NBA Showtime
- NFL Blitz
- NHL Championship 2000
- Prince Naseem Boxing
- Qbert
- Ready 2 Rumble
- Renegade Racer
- Rising Zan
- Roadster 99
- South Park Luv Shack
- Special Ops
- Tom Clancy's Rainbow Six
- Tomb Raider
- La Révélation Finale
- Tomorrow Never Dies
- Tricky'n Snowboarder
- Um Jammer Lammy
- Vigilante 8 : 2nd Offense
- Warpath
- Wild Water Racing
- Worms Pinball
- Wu Tang Shaolin Style
- Xena, Princess Warrior

NINTENDO 64

- Armored
- Cyber Tiger
- Donkey Kong
- Dreamstory
- Earthworm Jim 3D
- Hot Wheels
- KO Kings 2000
- Nascar 2000
- NBA 2000
- NFL Blitz
- NFL Quarterback Club 2000
- Perfect Dark
- Ready 2 Rumble
- Resident Evil 2
- Ridge Racer 64
- Roadster 99
- South Park Luv Shack
- Sprocket
- Vigilante 8 : 2nd Offense
- WCW Mayhem
- Worms Armageddon
- Xena, Princesse Guerrière, Le Talisman du destin

DREAMCAST

- Buggy Heat
- Deadly Pursuit
- Dynamite Cop
- Evolution
- Fighting Force 2
- M-SR
- NBA 2000
- NFL Blitz
- NFL Quarterback Club 2000
- Pen Pen
- Red Dog
- Shadowman
- Slave Zero
- Snow Surfers
- Soul Fighter
- Soulcalibur
- South Park Luv Shack
- Street Fighter Alpha 3
- Tokyo Highway Challenge
- UEFA Striker
- Vigilante 8 : 2nd Offense
- Worms Armageddon

JANVIER

PLAYSTATION

- Ace Combat 3
- Eagle One Harrier Attack
- Grandia
- Jackie Chan Stuntmaster
- Les 24 heures du Mans
- Official Formula One Racing
- Premier Manager 2000
- Pro Pinball The Fantastic Journey
- Shadow Madness
- Shaolin
- Sheep
- Space Debris
- Thrasher : Skate and Destroy
- Tiny Tank
- Urban Chaos
- PSX South Park Rally

NINTENDO 64

- Gauntlet Legend
- South Park Rally

DREAMCAST

- Roadster 99

FÉVRIER

PLAYSTATION

- Alien Resurrection
- Barbie
- Beatmania
- Brasil V-Soccer
- Canal + foot
- Colin McRae Rally 2
- Dance Dance Revolution
- DIRT
- Erghetz
- Fear Effect
- Formula One Championship
- Galerians
- International Track'n Roll
- Medieval 2
- Messiah
- Micromachines 4
- Moto Racer 2
- Mulan
- New World
- NFL Quarterback Club 2000
- Project : Vanishing Point

- Resident Evil 2 : Nemesis
- Road Rash Unhained
- Speedball 2
- Star Island
- Star Trek
- Supercross
- Suzuki Aistare Racing
- Team Buddies
- Test Drive 6
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tom
- Toca World Touring Car

NINTENDO 64

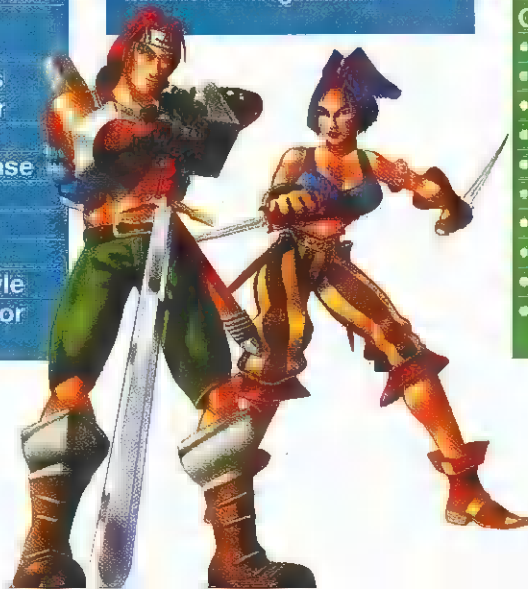
- Battlezone
- Blues Brothers 2000
- California Speed
- Castlevania 2
- Daikatana 64
- Destruction Derby 64
- Duck Dodgers
- Excitebike 64
- Harvest Moon 64
- ISS Millenium

- Jest
- NBA Pro 99
- NHL Pro 99
- Starcraft 64
- Supercross
- Taz Express
- Turok : Rage of War

DREAMCAST

- Arcatera
- Deep Fighter
- Dragon's Blood
- Furballs
- MDK2
- Plasma Swords
- Resident Evil 2
- Resident Evil Code Veronica
- Re-volt
- Stupid Invaders
- Supreme Snowboarding

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

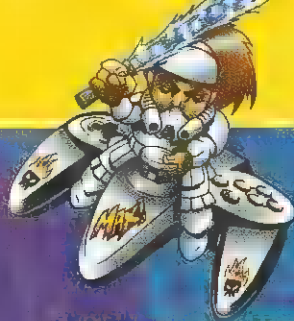


TIPS

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !



A fond la caisse avec Wipeout 3. Consoles+, c'est déjà demain. Si vous êtes prêt à entrer dans le futur de plain-pied, tournez la page. Et ce n'est que le début, la suite des astuces exclusives de la nouvelle simulation futuriste de la Playstation arrivera dès le mois prochain. Trop A+.



NINTENDO 64

MONSTER TRUCK MADNESS (PAL)

Aux États-Unis, tout est monstrueux ! Pour se détendre entre deux Bud, les Ricains organisent des concours d'écrabouillage de voitures à coups de 4x4 ! Pauvres gens... Deux petites astuces vont vous faciliter la tâche.



Note : les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran des mots de passe.

MISSILES INFINIS

Inscrivez : Y WNT 7



Voici l'écran des mots de passe.



Les concurrents s'envolent sous l'effet des missiles.

TEXTURES BIZARRES

Inscrivez : JMPNG

C'est réussi, vous verrez les textures changer et le nom "JIM" apparaître.



MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Note : en plus des lettres, il faut inscrire certains symboles. Ils seront décrits entre [crochets].

Ruins

GKGH[Fleche haut]G[Etoile][Fleche gauche]

Junk Yard

JGJKLJP[Etoile]

The Heights

MSMN[Fleche droite]M7QW

Voodoo Island

PKPQRP[Fleche haut]T793

Greenhill Pass

SKST[Etoile]SDW[Fleche haut]C61R

Wasteland

VOVWVVGZDF9463R

Aztec Valley

YGY209YJ2G[Fleche gauche]C796462

Alpine Challenge

101231M5JLF[Fleche haut]C979S0D

Death Trap

404564P8M[Fleche droite][Fleche gauche]DFC[Fleche haut]CV32KC

SPEWISH

Salut les as ! On ne sait plus où donner de la tête : on attend toujours le Disk Drive de la N64, on entend parler d'une portable 32 bits, toujours chez Nintendo ; Sony nous prépare un hybride de console et d'ordinateur ; L'invasion Dreamcast est en cours (mais, vu que c'est Big Gates qui est aux commandes, passera-t-elle le bogue de l'an 2000 ?), tamagoshis, ordinateurs, consoles et téléphones s'enfilent, se mélangent, s'entrecroisent... Et ce n'est que le début ! Retour sur le plancher des vaches, avec des tips trop channés graves de grave. J'hésite à publier des astuces sur des titres import N64. N'étant pas toujours des gros hits, ils sont importés au compte-gouttes et deviennent introuvables au bout de deux semaines. Toutefois, si vous vous sentez lésés, n'hésitez pas à m'écrire. Si vous êtes assez nombreux, j'en tiendrai compte. Switch (Speuwish pour les intimes)

NINTENDO 64

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (PAL)

Il y a beaucoup d'amateurs de simulations de course... Il faut dire que la N64 commence à être fournie en la matière. World Driver fait partie

du gratin. Il est rarement évident d'obtenir toutes les voitures... Le rêve va devenir réalité avec toutes les voitures de la League GT2.

TOUTES LES VOITURES GT1

Commencez une nouvelle carrière et dans l'un des différents menus, pressez : **↑** Droite sur la croix directionnelle, trois fois **↓** C-Bas, **↑** Droite sur la croix et Start.



C'est dans cet écran qu'on peut faire manipulation.



C'est réussi, toutes les voitures seront disponibles rien que pour vous.



Elle est belle, non ?



D'AUTRES TIPS ? ILS SONT

NINTENDO 64

NEW TETRIS (PAL)

Décidément, c'est la saison des jeux de réflexion. On ne présente plus la matrice du genre : Tetris. Les musiques de cet épisode sont vraiment entraînantes. Mais bon, c'est un jeu de réflexion et certains joueurs ont du mal... Voici pour eux une astuce qui transformera le jeu en kaléidoscope, histoire de les détendre. Quant aux pros, le mode Turbo leur mettra les nerfs à rude épreuve.



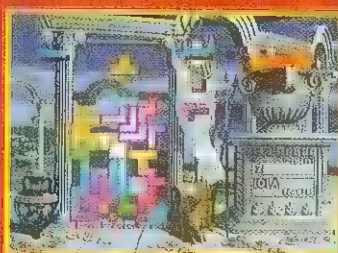
Note : les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran où l'on entre le nom du joueur.

MODES TURBO

Pendant le jeu seul, inscrivez : 2FAST4U
Contre la machine, inscrivez : AI2EZ4U?

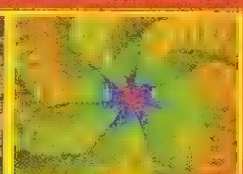


En mode Turbo, le jeu se complique.

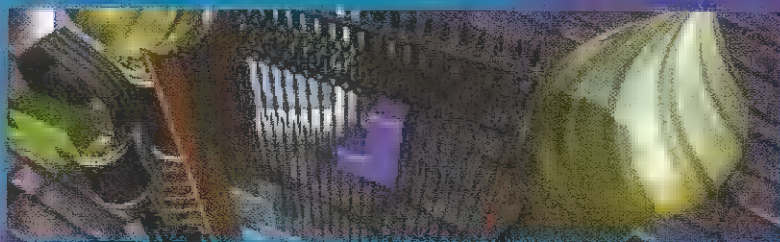


MODE KALÉIDOSCOPE

Tout d'abord, allez dans les Options pour le son. Mettez les musiques sur "Choisir", puis placez-vous sur musique "HALUCI". Ensuite, inscrivez comme nom "HALUCI" puis validez. Le jeu deviendra un kaléidoscope.



Les phonies de l'astuce point par point.



NINTENDO 64

MILO'S ASTRO LANES

Milo's Astro Lanes est la simulation futuriste de bowling du moment... Ambiance "Star Trek" pour les décors, "X-Files" pour l'intérêt... Ceux qui adorent le bowling craqueront peut-être. En récupérant les étoiles qui jonchent la piste, on obtient des bonus.



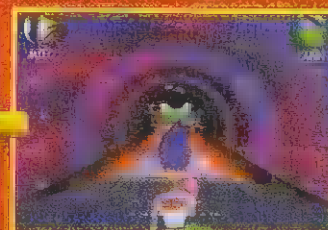
Note : tous ces codes s'effectuent pendant le tour du joueur, boule en main et pendant la Pause.

Dur, dur... Heureusement, il existe des astuces pour avoir directement toutes les boules bonus : Boost, Clone, Acid...

LE BOOST

Pressez : L L L L L

Le boost vous permettra de passer des tremplins.



LA BOULE TRIPLE

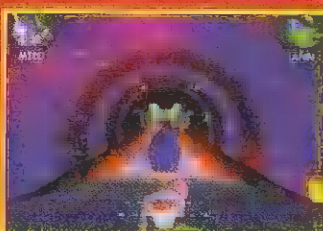
Pressez trois fois L, trois fois R.

La boule triple n'est pas aussi efficace que grosse boule.

TOUT LE JEU EST VERT

Pressez : L R L L L

C'est gerbant!



LA GROSSE BOULE

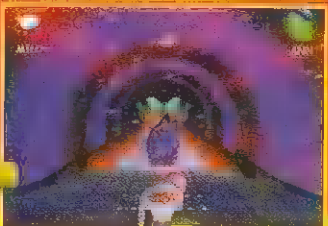
Pressez L L L L L R.

L'arme ultime pour la strike systématique.

POUR DOUBLER L'IMPACT ET LE POIDS DE LA BOULE

Pressez trois fois L, trois fois R.

La balle en os est plutôt compacte.



PS : ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2-23 8/AMIN)

DREAMCAST

READY TO RUMBLE (F)

Voici le jeu de boxe le plus original qu'on ait vu, et sur Dreamcast en plus. Il ne devrait d'ailleurs pas tarder à arriver sur Nintendo 64. A force de taper votre adversaire les lettres R.U.M.B.L.E apparaissent. Dès que le mot est complet,

pressez L et R pour augmenter la rapidité et la puissance de vos coups. Un concept redoutablement fun ! Comme dans beaucoup de jeux du genre, il y a des persos cachés. Heureusement, avec Switch pas besoin de se fatiguer.



Note : toutes les astuces qui suivent s'inscrivent au cours du championnat dans "nom de gym".



POUR AVOIR LA CLASSE DE BRONZE

Inscrivez : RUMBLE POWER



C'est ainsi que le rip s'effectue



A vous les personnages cachés

POUR AVOIR LA CLASSE D'ARGENT

Inscrivez : RUMBLE BUMBLE Bruce Blade sera dispo en mode Arcade

POUR AVOIR LA CLASSE D'OR

Inscrivez : MOSMA Natt Daddy sera dispo en mode Arcade

POUR AVOIR LA CLASSE CHAMPION

Inscrivez : POD 51

POUR AVOIR D'AUTRES TENUES

Sur l'écran de sélection des personnages, appuyez sur : X + Y



De nouvelles tenues sont disponibles.

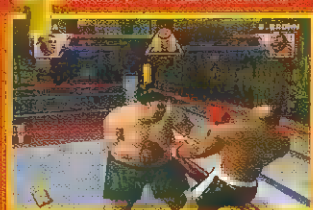
POUR MARQUER L'ADVERSAIRE

Pendant le combat, maintenez : X + A ou Y + B.



Je suis King

Et voilà comme l'entraînement



POUR AVOIR UN DÉCOR DE GYMNASIUM EN MODE ARCADE 2 JOUEURS

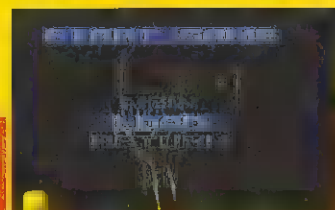
Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez : R.

NINTENDO 64

QUAKE 2 (US)

Ce Doom-like a fait nombre d'émules sur PC. Le mode Multijoueur est d'un fun sans commune mesure. Tous ceux qui

se ventilent sur GoldenEye vont pouvoir s'aérer. Comme pour Quake I^{er}, il y a des mots de passe magiques.



Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran des mots de passe. Pour y accéder, vous ne devez pas utiliser de cartouche-mémoire.



NIVEAU SPECIAL

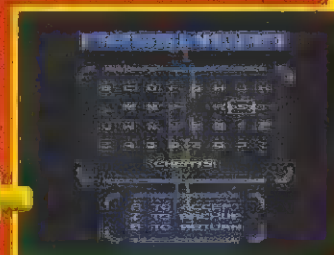
Inscrivez : FBBC VBBC FBBC VBF7

Ce niveau est chronométré et très dur.

MUNITIONS INFINIES EN MODE MULTIJOUEUR

Inscrivez : S3T1 NF1N1T3S H0T5

vous réussissez, l'inscription "Cheats" apparaît.



COSTUMES DE COULEURS DIFFÉRENTES

Inscrivez : S3TC 00LC 0L0R S ????

Ce soir, j'irai plus belle pour aller danser !

POUR AVOIR UNE FAIBLE GRAVITÉ EN MODE MULTIJOUEUR

Inscrivez : S3TL 0WGR V1TY

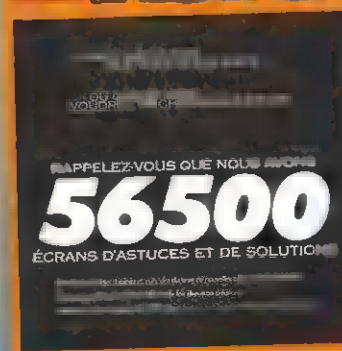
MOT DE PASSE DES DIFFÉRENTS NIVEAUX

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 2. PGBR VK?B 65BH Y3HD | 11. P64? ZM5B ?BM0 5YH6 |
| 3. 1KLS DN5H 7NBF DWRQ | 12. N664 SQ63 XB?K B7LF |
| 4. 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X | 13. M682 M7QT 1215 8098 |
| 5. VK3T 7LFC 94B7 D3R3 | 14. L669 H8MD G8XB JNYV |
| 6. WK3H QNBW NLV5 XGL3 | 15. K6B1 X8CL H01K 1PF5 |
| 7. TK7P 6LLP KWGY XD4V | 16. J670 BT5M NRZ2 QXLL |
| 8. STON QPX4 2WGY JXTS | 17. H620 XXFW PHV1 77P4 |
| 9. R??P 7NY4 2WGX 99TX | 18. G629 GYMK RWNK SMSL |
| 10. Q??K BBBV NBQ1 7GCV | 19. F6Y0 WXQK GHD0 8K4D |

IL N'Y A JAMAIS EU NULLE PART AUTANT D'ASTUCES ET DE SOLUCES QU'AUJOURD'HUI SUR ASTU & SOLU !



3615 ASTU



LA PLUS
GROSSE
BANQUE
EUROPÉENNE
D'ASTUCES &
DE SOLUCES

ACCÈS RAPIDE
PAGES MULTIMÉDIA
INTERACTIVES

**LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX
AUSSI**

**TOUT POUR VOUS
DEBLOQUER**

**3615
ASTU**

**3615
SOLU**

toujours prêts à tricher sur les nouveautés

DREAMCAST

COOLBOARDERS BURN (JAP)

Pour plus d'infos sur la version française (Snow Surfers) de ce nouvel épisode de Coolboarders reportez-vous aux News de ce numéro. En attendant, on

s'occupe de la version nipponne. Il n'est pas toujours évident d'en comprendre le fonctionnement. Alors, suivez les bons conseils de tonton Switch.

POUR AVOIR L'EXTRA SUPER RIPE ET ÊTRE DÉTACHÉ

Dans le jeu, plusieurs résultats sont visibles. Il y a le nombre de points que vous avez marqués, moins quelques centaines si vous avez chuté. Il y a aussi d'autres critères, notés sur 10 : rotation, amplitude, technique, atterrissage, variété, etc. Vous devrez faire dans l'ordre : des grabs, des rotations et des grabs, des flips et des grabs, et enfin, des misty (saut périlleux viriles) et toujours des grabs. Chaque personnage possède un ou plusieurs grabs spéciaux. À vous de découvrir lesquels.



POUR AVOIR DE NOUVEAUX COSTUMES

Pour cela, vous devez juste terminer, avec chaque personnage et dans les temps, la cinquième course.



POUR AVOIR LE NIVEAU TRUCHE DE COOLBOARDERS 2

Cette piste est un clin d'œil au mode Pratique du Cool 2 sur PS. Elle vous est révélée une fois le jeu fini. Elle sert aussi de séquence de fin.



POUR JOUER AVEC SNOWMAN

Terminez premier dans tous les scores, Tricks, Time, Total la course spéciale.



POUR AVOIR LA PISTE "SECRET FORCE"

Vous devez battre les records de temps sur les six courses précédentes du jeu.

POUR JOUER AVEC GRAY

Terminez la course secrète.

POUR FAIRE UN BON SCORE TOTAL

Évitez de chuter, gagnez du temps. Réaliser des tricks en dehors des trampolines vous ajoute des secondes supplémentaires. Casser les barrières et autres obstacles vous rapporte également des points. Pas besoin de faire très compliqué pour gagner beaucoup de points, un enchaînement de trois grabs permet de marquer environ sept cents points.

NINTENDO 64

MARIO GOLF 64 (F)

Mario à toute les sauces ! Et c'est toujours aussi bon et admirablement bien conçu. Il y a un mini-golf pour s'entraîner, plein de

persos cachés, et l'on pourra même accéder aux différentes coupes grâce à une option de mots de passe cachée.



POUR AVOIR UN ÉCRAN D'ENTRÉE DE CODES

Placez-vous sur l'Option "maison du club", puis pressez et maintenez appuie Z + R + A. L'écran d'entrée des codes apparaîtra.

POUR JOUER LA COUPE MARIO NINTENDO POWER

Inscrivez : KPXWN9N3



Inscrivez correctement le mot de passe, sinon rien ne se passe.



Vous jouerez avec Donkey sur le circuit de Koopa.

POUR JOUER LA COUPE DU PREMIER CAMP D'HYRULE

Inscrivez : 0E0561G2

POUR JOUER LA COUPE DU DEUXIÈME CAMP D'HYRULE

Inscrivez : 5VW689G6

POUR AVOIR DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Vous devez battre Luigi, Daisy et les autres en mode versus. Une fois que vous aurez vaincu un personnage, vous pourrez jouer avec ce dernier.

Voilà tous les persos. Les quatre restants doivent être débloqués sur Game Boy. Il faudra ensuite transférer les données dans votre N64.



PL

WIP

La relève tout sur s savez, le sous les à 200 à l' et huit va courses p

LINE SEULE C CONCERTE LA M des éliminatoires COURNOI

Note du jeu, Nom

POUR COURSE PREMI Inscrivez

nom

option Nom de

POUR AV LA CLASSE Inscrivez

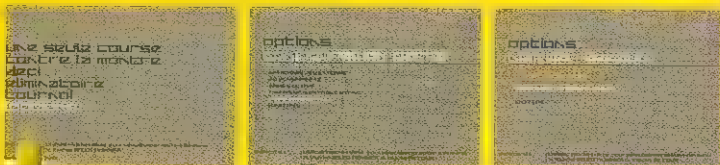
la League

PLAYSTATION

WIPEOUT 3 (PAL)

La relève est là ! WipeOut 3 balaie tout sur son passage. Vous savez, le jeu qui vous fait suer sous les bras et palper le cœur à 200 à l'heure... Quatre Leagues et huit vaisseaux pour des courses plus speed que jamais.

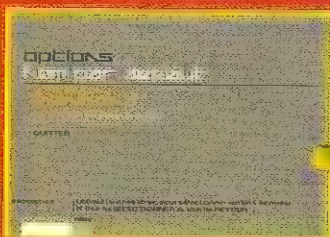
Et le plus dingue, c'est que même à pleine vitesse, c'est jouable. Difficile, mais jouable. Comme sur les précédents WipeOut, des astuces existent. Ici, il va falloir entrer des noms bizarres pour obtenir des effets magiques...



Note : les astuces qui suivent s'effectuent dans les Options, Configuration du jeu, Nom du joueur. Une fois le mot inscrit, placez-vous sur "END" et validez.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES DANS LES TROIS PREMIERES LEAGUES
Inscrivez : WIZZPIG

Plus besoin de jouer comme un fou pour s'entraîner !

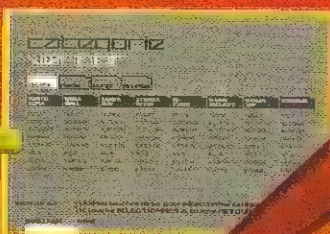


POUR AVOIR DES VEHICULES BONUS
Inscrivez : JAZZNAI

Les véhicules à débloquer sont directement disponibles ! B'la balla !

POUR AVOIR LA CLASSE PHANTOM
Inscrivez : AVINIT

La league la plus dure est débloquée pour les pros seulement !



Revendeurs,
Contactez-Nous!

3615



Restons zen !
pourquoi se prendre la tête
alors qu'il y a 3615 Consolplus

Nous rachetons
les jeux cash
Paiement sous 48 H*
(à compter de la date de réception)

Un grand stock de jeux
d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info
consultez-nous !

PLAYSTATION

Frais de port gratuit*

* Hors tout achat supérieur à 100 francs

BEST OF

METAL GEAR MISSIONS SPECIALES	169 F
WORMS ARMAGEDDON	329 F
LE MONDE DES BLEUS	329 F
MISSION IMPOSSIBLE	329 F
FORMULA ONE 99	329 F
CARMAGEDDON	329 F
TARZAN	329 F
SPYRO 2	329 F
JADE COCOON	329 F
LE MANS	329 F
FISHERMAN'S BAIT	329 F
QUAKE 2	349 F
FIFA 2000	349 F
ALIEN RESURRECTION	349 F
DESTREGA	349 F
NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
FINAL FANTASY 8	349 F
TOMB RAIDER 4	349 F
FIGHTING FORCE 2	349 F
ISS PRO 99 EVOLUTION	349 F
DINO CRISIS	349 F
toujours dispo	
CAPCOM GENERATION	249 F
OMEGA BOOST	299 F
APE ESCAPE	329 F
SYPHON FILTER	329 F
VIRUS	329 F
V RALLY 2	349 F
DRIVER	349 F
POOL PALACE	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
DONKEY KONG 64	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
HYBRID HEAVEN	399 F
MARIO GOLF	399 F
NEW TETRIS 64	399 F
MONACO GP 2	399 F
EARTHWORM JIM 64	399 F
GAUNTLET	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
VIGILANTE 8 2 ND OFFENSE	399 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	399 F
WWF ATTITUDE	429 F
RESIDENT EVIL 2	429 F
FIGHTING FORCE 64	429 F

toujours dispo

STAR WARS RACER	399 F
SUPERMAN	399 F
QUAKE 2	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	399 F
COMMAND AND CONQUER	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

COORDONNÉES		REGLEMENT	
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :	
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse :	Expire fin
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)	
Code Postal		

C + 11 / 99

Tél. 04 92 02 06 04

FAX 04 93 20 97 03

horos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

FERRARI F355 CHALLENGE



Bénéficiant d'un partenariat avec Ferrari, le nouveau hit de Sega joue dans la catégorie luxe. La cabine rouge et noire, très sobre, cache une mise en scène inhabituelle. Commençons par observer la borne elle-même : siège rouge vermillon, environnement noir corbeau : c'est la flambe ! Au niveau du repose-tête sont placées deux enceintes discrètes destinées à reproduire le ronflement de votre moteur et trois écrans enveloppent votre champ de vision, recréant ainsi la vue de l'intérieur d'un cockpit. La borne est équipée d'une boîte de vitesses manuelle à six rapports, surmontée d'un pommeau métallique, comme dans une vraie F355 flambant neuve ! Les trois pédales (accélérateur, frein et embrayage) offrent des sensations et une résistance qui s'approchent de

celles d'une vraie voiture. Le volant imite fidèlement celui de la véritable voiture. Avec Ferrari F355 Challenge, on peut commencer à parler de "simulation". Graphiquement, c'est du jamais-vu, avec des décors incroyablement reproduits et un goudron amoureuxment imité. Quand on sait que chaque écran est piloté par une Naomi, on comprend mieux comment une telle prouesse technique est possible.

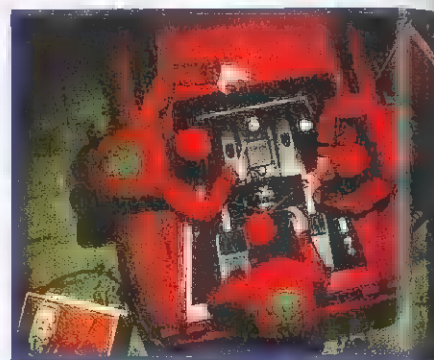
En voiture Simone !

Vient ensuite le moment de prendre le volant. On peut choisir entre plusieurs types de conduite, allant du Débutant à l'Expert, ce dernier vous laissant le contrôle total de la caisse (embrayage et boîte de vitesses), sans aucune assistance électronique. C'est sans doute le mode le plus intéressant à jouer, à essayer absolument.

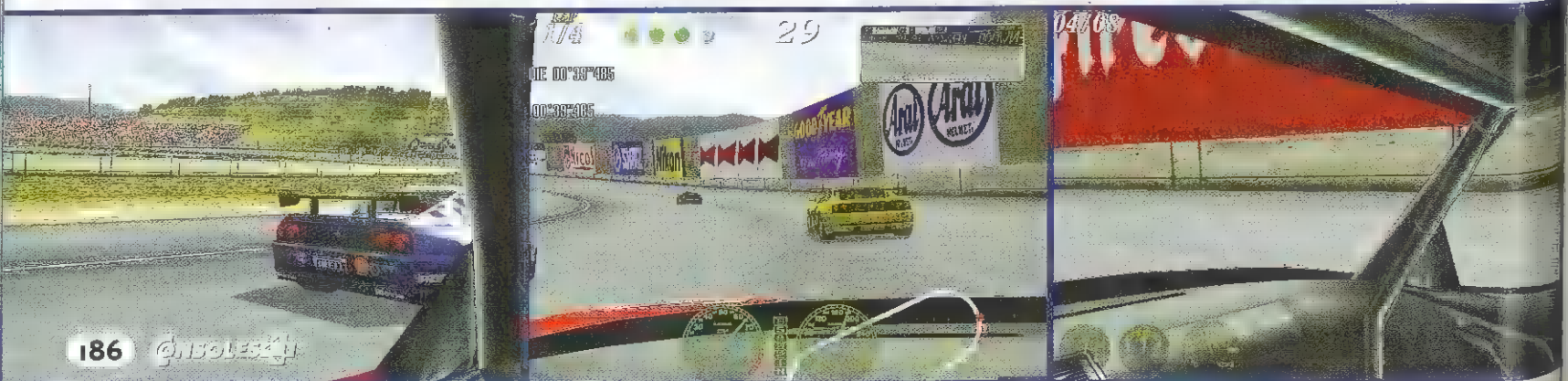
Pour vous faire la main, il est possible de passer par une phase d'apprentissage, et ce quel que soit le mode choisi. La trajectoire idéale est alors tracée au sol, et des indications vocales et visuelles vous donnent des repères précis à chaque portion de circuit. C'est très bien fait et cela vous permettra de battre plus facilement les autres concurrents (tous au volant de Ferrari) quand vous entreprendrez de véritables courses.

Accrochez vos ceintures

Conduire la bête étant tout de même assez éprouvant, il faudra faire preuve de finesse pour finir les courses correctement. En fait, ce jeu s'approche de la réalité à un point jamais atteint. Il ne lui manque plus que l'accélération qui vous écrase le corps à votre siège et l'air qui siffle à vos oreilles – on ne parlera pas des accidents !



SEGA



T

S Drive est f...
volant de v...
de la voitu...
au roaster...
bus énorm...



M

A pr...
au...
s'a...
bornes d'ar...
France. Res...
principe est...
Les Japona...
c'est bien c...
le seront-ils...
Les premier...
territoire gar...
Beatmania e...
Revolution...
Drum Mania

THRILL DRIVE

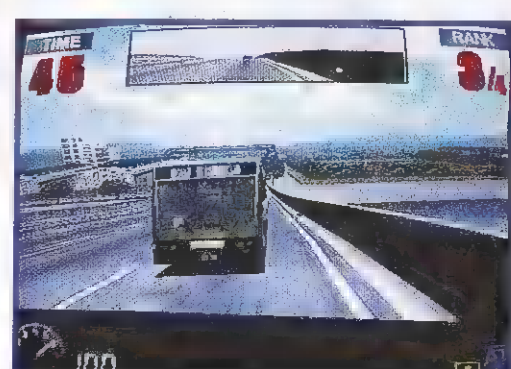
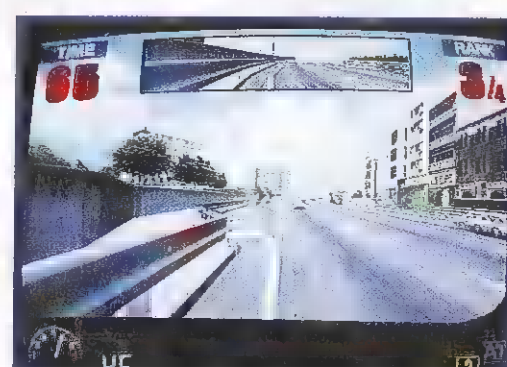
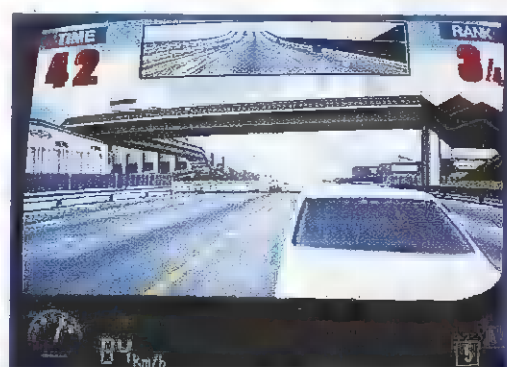
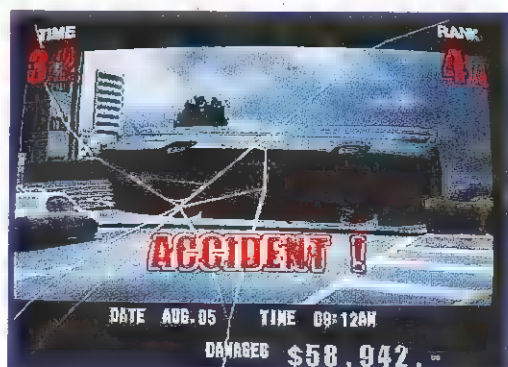
KONAMI

Si conduire comme un chauffard vous a toujours attiré, Thrill Drive est fait pour vous ! Au volant de véhicules variés, allant de la voiture de grand tourisme au roaster jaune en passant par le bus énorme, le but est de franchir

la ligne d'arrivée le premier. Mais cette tâche sera rude, car les trois autres concurrents ne se gêneront pas pour vous balancer dans le décor. Deux vues sont disponibles : l'une de derrière le véhicule, l'autre en interne, à la Ridge Racer. Toute la finesse de

la conduite se situe dans l'art d'éviter les autres caisses et de foncer en slalomant sur l'autoroute. Attention, les chocs trop violents vous pénaliseront, tant au niveau du temps qu'au niveau des réparations. En cas de carton, un gros panneau avec

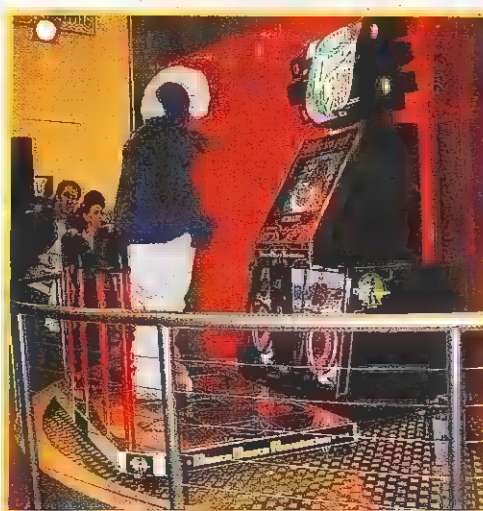
Accident, accompagné d'un cri strident vous arrachera les oreilles. Il faudra donc faire gaffe à vos sous, qui rentrent en fonction des actions réalisées. Au final, Thrill Drive est très fun, très speed, et privilégie la conduite bourrine.



MUSIQUE NON STOP

Après un succès délirant au Japon, Konami s'apprête à lancer les bornes d'arcade de musique en France. Reste à vérifier si ce principe est vraiment universel... Les Japonais sont un peu fous, c'est bien connu... Les Français le seront-ils autant ? Les premiers titres à toucher le territoire gaulois seront Beatmania et Dance Dance Revolution. Viendront ensuite Drum Mania et Guitar Freaks.

La simulation de DJ est encore relativement peu connue par rapport à la simulation de danse. Dance Dance Revolution se nommera pour l'occasion Dance Stage. A chaque passage à la télévision, la borne a fait un carton, alors, croisez les doigts pour voir tous ces jeux dans vos salles préférées sous peu.



KONAMI

Les photos de Ferrari F355 Challenge ont été prises à la Tête dans les Nuages, le passage des Princes, à Paris II, et celles de Thrill Drive à Games Drugstore, 77 rue Rambuteau également à Paris II.



NOUVEAU GAME ENHANCER

SCPH 9002*



*Série Playstation™ sans connexion arrière.
Fonctionne aussi avec les autres modèles Psx.
Passez tous vos jeux (Puce)
Fonction Action Replay (Codes)
Memory Card Intégrée
Ecran Crystaux liquides avec
divers jeux intégrés (Tetris™)
Notice VF **299 Fr**
329 Fr Avec RGB Audio

GAME ENHANCER

Puce et Code E en 1
Passez tous vos CD
Codes ActionReplay™
Version Française
Notice Française
Sans ouvrir la PSX



179 Fr
199 Fr Avec RGB Audio

SMART JOYDAPTER 229 Fr

Connectez votre manette PSX sur PC !
Idéal pour les Emulateurs...



PSX AMP MP3

429 Fr Nouveau 3 en 1
Decodeur MP3
Puce & Cheat Code !
Interface Winamp™
Accepte les Skins™
Mise à jour Flash
Sorties Audio Stéreo
200 musiques par CDR

PC COM
229 Fr

MEMORY CARD
59 Fr

XPLORER
Logiciels
299 Fr

PUCE DVD
MultiZone
à la télécommande
290 Fr

NOUVEAU
JEUX VIDEO - FILMS & DEZONAGE DVD
NEUF/OCCASION - ECRAN GEANT 3x4M
MARSEILLE
120 Rue de ROME - 13006

NOUVEAU
SATSFAIT
OU
REMBOURSE

Commandez par C.Bleue (tél), Chèque ou Mandat (courrier) ou par CRBT (tél)
Nom, Prénom **04 42 70 18 78**
Adresse **Articles**
Code Postal, Ville
PORT 24/48h RECOMMANDE OFFERT
Recommandé suivant la valeur de la commande.

Interview

Fantasy Game

*Ce mois-ci, c'est entre Rhône et Saône,
dans la bonne ville de Raymond la Sieste,
que l'honnête Panda est allé enquêter.
Au programme : beaujolais, saucisson lyonnais
et jeu vidéo...*

Consoles+ : Pouvez-vous présenter Fantasy Game aux lecteurs de Consoles+ ?

Dominique Valle : Cela fait six ans que nous sommes sur le marché des jeux vidéo. Nous vendons les consoles et les jeux importés. Nous avons développé récemment un rayon pour les DVD zones 1 et 2. Au départ, nos clients étaient de jeunes collectionneurs de cartes DBZ, puis ils ont vieilli un peu. Aujourd'hui, la moyenne d'âge se situe dans les 20-25 ans, ce sont des passionnés qui ont déjà eu plusieurs consoles.

Consoles+ : Qu'avez-vous à dire sur le piratage ? Est-ce un problème pour vous ? Ce phénomène se reflète-t-il sur votre chiffre d'affaires, les ventes de jeux neufs ?

Dominique Valle : Le piratage est un problème pour tout le monde, pas uniquement pour les boutiques. Cela se ressent bien entendu sur notre chiffre d'affaires, et notamment sur les titres d'import qui sont assez chers. Avant, on pouvait vendre 500 pièces d'un Dragon Ball Super Famicom. Maintenant, si on arrive à vendre plus de quarante pièces, c'est beau ! Mais il y a plus de boutiques, et les GMS (Grandes et Moyennes Surfaces, NDLR) se font de plus en plus agressives. Certes, le piratage est condamnable, mais je comprends un peu, vu le prix des jeux. Les éditeurs sont aussi responsables de cette situation.

Enfin, il y a toujours les collectionneurs qui préfèrent avoir une belle boîte et la notice.

Consoles+ : Que pensez-vous de l'attitude de Sega et de quelques autres éditeurs vis-à-vis de l'import ?

Dominique Valle : C'est tout simplement stupide, l'import permet de présenter les produits. On fait rêver, on a fait une magnifique pub à Sega... Mais bon, vu qu'on n'a plus le droit de vendre de la DC... les gens attendent, attendent... se lassent et achètent une PS ou patientent pour acheter la PS 2 quand elle sortira. L'attitude de Sega n'est pas justifiable, ce ne sont pas les quelques consoles qu'on va vendre qui vont faire chuter leur chiffre d'affaires. La meilleure des pubs, pour eux, c'est le bouche à oreille. Enfin, quand une société agit de la sorte, c'est mauvais signe, ce n'est pas l'attitude d'une boîte qui se porte bien.

Consoles+ : L'arrivée de la DC en France est-il un événement attendu par vous et vos clients ?

Dominique Valle : Par moi, non. Pour les clients, oui et non, c'est un peu du réchauffé. La DC est belle, et c'est attrayant de la voir tourner. Mais on réalise vite que la bécane n'est pas si bien que ça. Il n'y a pas assez de jeux, et ils n'ont pas une bonne durée de vie. On s'en lasse assez vite. Pour prendre une image, je préfère ma Peugeot PS, avec le plein, plutôt qu'une Ferrari DC sans essence...

Consoles+ : s'annonce la Dolphin Dominique la PS 2 va l'cohérent de pas vraiment sortir. On consoles, c' Sega ont eu ils n'ont pas marché. Son pagnes de p talent dans du matraque Touch".

Consoles+ : a-t-il entre lyonnais et monde ? P Dominique Paris, le mar sont prêts à prix, à ne rien produits arriv la capitale. C 8 000 francs, Mais depuis beaucoup pl Parfois, les g confondre be faires... Ils fo Enfin, il y a d monde. De te clients qui ch

Consoles+ : peu ennuyé ou trois de prédominan Dominique tout. Il faut av l'on vend ! Ce autre chose c en marge... Il pole de la par façon, l'impor soit heureux.

Consoles+ : milieu des j une boutique rêve de bea Alors, est-ce Dominique tout boulot, rie rose... mais on heures passer ambiance jeu avec les client créer ce clima avec le sourire

Consoles* : Une grande bataille s'annonce entre la DC, la PS 2 et la Dolphin. Votre pronostic ?

Dominique Valle : Vu le contexte, la PS 2 va l'emporter. Sega n'est pas cohérent dans sa politique. On ne sait pas vraiment quand la console va sortir. On n'aura pas assez de consoles, c'est le chaos. Nintendo et Sega ont eu leur heure de gloire. Mais ils n'ont pas su gérer la croissance du marché. Sony a su faire des campagnes de pub efficaces, avec un réel talent dans le marketing. Ils ont l'art du matraquage médiatique, la "Sony Touch".

Consoles* : Quelles différences y a-t-il entre le marché des jeux lyonnais et à parisien ? Plus de monde ? Plus de passionnés ?

Dominique Valle : C'est sûr qu'à Paris, le marché est plus agressif. Ils sont prêts à s'entretuer au niveau des prix, à ne rien gagner sur un jeu. Les produits arrivent d'abord à Paris, c'est la capitale. On a vu des DC à 7 000 ou 8 000 francs, c'est impossible ici ! Mais depuis quelque temps, il y a beaucoup plus de magasins à Lyon. Parfois, les gens ont tendance à confondre bénéfice et chiffre d'affaires... Ils font un peu n'importe quoi. Enfin, il y a de la place pour tout le monde. De toute façon, ce sont les clients qui choisissent.

Consoles* : Vous êtes-vous un peu ennuyé pendant ces deux ou trois dernières années avec la prédominance de Sony ?

Dominique Valle : Non, pas du tout. Il faut avant tout aimer ce que l'on vend ! Certes, ceux qui ont aimé autre chose que Sony étaient un peu en marge... Il y avait un sacré monopole de la part de Sony... De toute façon, l'important c'est que le client soit heureux.

Consoles* : Travailler dans le milieu des jeux vidéo, et dans une boutique, est sans doute le rêve de beaucoup de jeunes. Alors, est-ce vraiment tout rose ?

Dominique Valle : Comme pour tout boulot, rien n'est complètement rose... mais on aime ça, donc les heures passent vite. Et puis, c'est une ambiance jeune, on peut sympathiser avec les clients. C'est au vendeur de créer ce climat. On arrive le matin avec le sourire, on fait un peu de

social, du reste. Chez nous, quand un jeu est pourri, on le dit.

Consoles* : Quel est le volume du marché de la portable ? Les nouvelles moutures de Game Boy provoquent-elles l'enthousiasme ? Y a-t-il une place pour des concurrents comme la Neo Geo Pocket, par exemple ?

Dominique Valle : Il y a eu un gros boum pendant l'été, avec les grandes vacances. Tout le monde voulait avoir une portable. La GBC a cartonné, plus encore au niveau du grand public. La Neo Geo, elle, reste cantonnée au monde des spécialistes, mais elle commence à percer.

Consoles* : La DC sera la première console que l'on pourra connecter à Internet. Pensez-vous que le jeu en réseau va révolutionner les habitudes des joueurs ?

Dominique Valle : Oui et non. Tout le monde n'aura pas forcément le courage de se connecter à Internet. Mais connaissant Sega, qui peut dire quand leur serveur sera au point ? S'il fonctionne, c'est une très bonne idée... Mais la vraie révolution aura lieu si les jeux PS tournent sur la PS 2 !

Consoles* : Craignez-vous la concurrence des boutiques en ligne dans les années à venir ?

Dominique Valle : C'est un marché différent, plutôt complémentaire. A long terme, cela pourrait se développer, mais, d'ici là, le marché aura eu le temps d'évoluer. Ce sera à nous de nous adapter. Mais ce qui m'a le plus marqué ces dernières années, c'est le vieillissement de la moyenne d'âge des utilisateurs de consoles. Grâce à la PS, on a réussi à toucher un large public, on rapproche les familles. Maintenant, le père et le fils jouent ensemble ! Enfin, cela manque un peu de filles, on reste dans un milieu très macho. Quand une fille entre dans un magasin, les gens la regardent comme une extraterrestre. Ce serait bien de développer un peu plus les RPG. En France, on est un peu des bœufs, sortis du foot, des caisses et de la baston... Le prix des jeux est prohibitif, s'ils coûtaient dans les 200 francs, il y aurait moins de piratage... 349 francs, c'est beaucoup pour une famille moyenne. Enfin, je vends tout ce qui m'intéresse, des jeux, des films, c'est un monde très convivial.

GAMEPLAY

JEUX VIDEO

NEUFS & OCCASIONS - IMPORTS - ACHAT - VENTE - ECHANGE



Mais aussi :

Neo Geo Pocket Color • Accessoires pour consoles • Jeux PC et DVD ...

ADRESSES BON DE COMMANDE

9, place des Arcades
51200 EPERNAY

Tél : 03 26 52 26 26

55, rue Jean Jaurès
51000 CHÂLONS-EN-CHAMPAGNE

Tél : 03 26 63 50 11

28, rue Georges Clémenceau
10000 TROYES

Tél : 03 25 73 69 50

Résidence Fort Camé
37, rue du M^e Lattre de Tassigny
52100 SAINT-DIZIER

Tél : 03 25 05 29 29

80 Bis, rue du Général de Gaulle
77000 MELUN

Tél : 01 64 52 85 85

A recopier et à renvoyer à GAMEPLAY
80, bis rue du G^e de Gaulle - 77000 MELUN

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :

Produits	Qté	Prix
.....
.....
.....
Frais de port	39 F
Total

Paiement (à l'ordre de GAMEPLAY) :
■ Chèque bancaire ou postal
■ Mandat-lettre

REVENDEUR

Pour votre projet
de magasin de jeux vidéo,
contactez-nous au
01 64 52 85 85

FREE SHOP

MODIFICATION / REPARATION

PSX

CONSOLES

PSX - N64 - Dreamcast

à partir de 85F

+ 49F le câble RGB
avec sortie audio



WALKMAN
DISCMAN

Devis gratuit

réparation sur place

en fonction des pièces disponibles

WARE CENTER

16, rue Caulaincourt - 75018 Paris - M° Place de Clichy

Tel. : 01.42.52.22.33

Pour aider les revendeurs à rencontrer les lecteurs de
Consoles+

nous avons créé la rubrique

Free Shop.

Pour en savoir +
contactez AMÉLIE au :

01.41.86.16.32

VPC
HOTLINE: 00 32 2 731 10 96
(BELGIQUE: 02 / 731 10 96)

GAME ENHANCER
CHEAT-CODE
& PUCE 2 en 1!

NEW
Version sur port
memory card
(pour série 9002)
SORTIE IMMINENTE!
* FF 299,- TTC

TRISTAR64
LES JEUX 8 BITS (SNES)
& 8 BITS (NES) SUR N64!

Sur N64

* FF 11,- TTC

- Passez tous vos CD
- Fonction Cheat-Code
- Câble RGB audio = 50 FF
(300 FF)

Sur PC SMART JOYDAPTER

* FF 11,- TTC

- Connectez vos Manettes
PSX à votre PC!
* = Port = 30 FF

MP3 sur PSX!

- 200 musiques par CD-R
- Fonction Cheat-Code

BON DE COMMANDE
À RENVoyer À: CLARYSSE / ECLECTIC-VG
AV. DE L'HIPPODROME 58
1970 WEZEMBEEK-OPPEM - BELGIQUE

NOM, PRÉNOM: _____

TÉL.: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____ CODE POSTAL: _____

COMMANDE: MP3 CARD: GAME ENHANCER:
TRISTAR 64: SMART JOYDAPTER: CATALOGUE:
GAME ENHANCER SÉRIE 9002: CÂBLE RGB AUDIO:
PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT (+28 FF):
CARTE DE CRÉDIT: CHÈQUE / MANDAT:

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Accessoires

Star Wars



A lors que le film "La Menace fantôme" fait un carton partout dans le monde, les goodies à l'effigie des héros sortent à la pelle. Entre les mugs, les porte-clés, les pin's, les magnets, les figurines et les poupées, on sera complètement envahis. Juste pour vous faire saliver, voici quelques objets très sur le volet, que vous trouverez chez vos marchands de jouets et de gadgets préférés.

Memory 60



G uillemot sort une carte-mémoire qui innove dans le domaine. Compatible Playstation, cette carte de couleur bleue transparente contient 60 blocs, soit l'équivalent de 4 cartes. Surtout, ces blocs ne sont pas compressés, ce qui réduit le risque de voir ses sauvegardes s'envoler. Pour choisir sa page, il suffit de switcher avec les boutons L1 et R1. Les diodes montrent exactement votre position.

Environ 140 francs.

sh

L es dans le port jouer à plus disent, on n'a Shock, le Ne besoin d'un d'une matière imposante q

Vi

L es qu'un fabricant excellente idée grammables, il gadgets. Il est analogiques, re ça). Assez préc l'expérimenter Fighter Alpha 3 tout de même peu dur à boug au début, mais se ramollit un peu avec le temps. Domma que les boutons et R soient si di ciles d'accès. Environ 170 fran

Shock 2

Les pads infrarouge ne sont pas très nombreux. Pourtant, l'avantage de ce type de manette est indéniable. Pas de fil qui se balade et on peut jouer à la distance qu'on veut. Branchez d'abord le récepteur dans le port manette de la Playstation. Puis, allumez le pad et vous pourrez jouer à plus de 10 mètres de la console si vous le désirez (enfin, c'est ce qu'ils disent, on n'a pas assez de place pour vérifier). Il est compatible avec le Dual Shock, le Negcon et l'analogique. Et pour faire fonctionner le tout, vous aurez besoin d'un jeu de quatre piles AAA (fournies). Equipé d'un Turbo et enrobé d'une matière assez agréable au toucher, il est d'une taille est beaucoup plus imposante que le Dual Shock normal. Nous avons essayé l'objet avec WipEout,

et voici nos impressions. Dans l'ensemble, la finition est satisfaisante. Mais les commandes de direction sont légèrement moins précises qu'avec l'original. Les vibrations restent peu encourageantes. Ce pad se ratrape avec une autonomie étonnante d'une dizaine d'heures de jeu. De plus, vous pourrez choisir entre deux fréquences d'ondes, afin de jouer avec quelqu'un qui aurait le même pad, sans vous mélanger les pinceaux. Ce pad est idéal pour jouer à deux au lit, sans avoir à se soucier des câbles à fédérer. Environ 220 francs.



Viper Pad

Les microswitches ont ravi bien des joueurs depuis que SNK a incorporé ce système dans le pad de la Neo Geo CD. Depuis, la Neo Geo Pocket exploite elle aussi cette technologie. Il était temps qu'un fabricant pense à le transposer sur Playstation. C'est Blaze qui a eu cette excellente idée, avec le Viper Pad. Equipé d'un ralenti et de commandes programmables, il semble assez complet pour satisfaire les joueurs en manque de gadgets. Il est également muni de commandes analogiques, recouverts de grips (on adore ça). Assez précis, nous avons pu l'expérimenter sur Street Fighter Alpha 3. Il est tout de même un peu dur à bouger au début, mais il se ramollit un peu avec le temps. dommage que les boutons L et R soient si difficiles d'accès. Environ 170 francs.



PIXISOFT

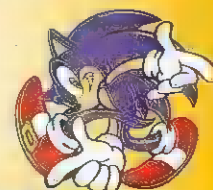
1, rue de Metz - 31000 TOULOUSE

tél : 05.61.22.83.35

**TOUS LES JEUX VIDEO
NEUFS / OCCASIONS**

Dreamcast, Playstation, Nintendo 64, Saturn,
Gameboy, Super Nintendo, Megadrive, Néo-Géo

- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix
- Les nouveautés en promotion
- Achat de tous vos jeux et consoles



**Pourquoi acheter la DREAMCAST
alors que vous pouvez la gagner ???**

1 DREAMCAST A GAGNER

Jeux en réseaux (gratuit pour les clients)

Goodies / Japanimation

-10% sur les jeux d'occasions sur présentation de cette publicité

si vous trouvez moins cher, on s'aligne sur le prix, no problemo, chez PIXI c'est SOFT.

149 francs
boîtier fantaisie

Satisfait ou remboursé
délai maxi 7 jours après achat

169 francs
(la cartouche + le câble)
ou 129 francs sans le câble

PS Hacker
Game Enhancer
PS Hacker... selon disponibilité

codes compatibles A1
fournie avec ressort et notice en français
permet de jouer tous les CD

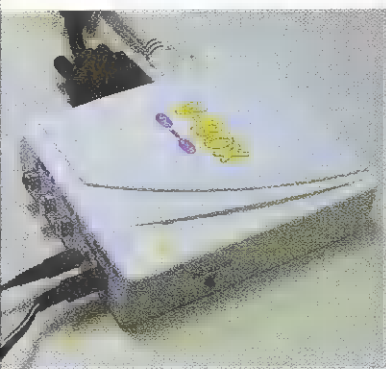
Frais de port 23 francs
option contre remboursement 31 francs

jeux vidéo, accessoires, import...

STEMA SARL
255 bis, chemin de Gadagne
Tél : 04 90 22 44 62 - Fax : 04 90 22 49 62
Siret : 423 739 424 000 14
www.e-console.com

V-Box

Avez-vous déjà rêvé de vous servir d'un moniteur PC comme d'une télé ? Si oui, cet accessoire signé Bigbeh vous intéressera. Il se branche entre l'ordinateur et le moniteur. Branchez l'alimentation, et vous pourrez connecter toutes les sources vidéo de votre choix sur le boîtier; que ce soit en RCA ou en S-Vidéo, en NTSC ou en Pal. Malheureusement, il n'y a pas d'entrée Péritel. Cet accessoire deviendra vite indispensable au bureau, pour jouer en toute discrétion, sans que le chef ne s'en aperçoive. Un petit bouton permet de passer du mode PC aux deux autres sorties vidéo (il n'est donc pas possible de faire des captures d'écran directement). De plus, vous pourrez brancher un casque pour jouer en toute sérénité. La qualité de l'affichage est excellente, et il n'est pas besoin de régler les couleurs, qui s'ajustent automatiquement. Avec une Playstation, la définition du moniteur étant supérieure à celle d'une télé, on voit tout de suite d'énormes pixels. En revanche, avec une DC, c'est le pied. Nous regrettons juste la légère perte de finesse de l'affichage du mode PC, quand le moniteur passe par le V-Box. Mais l'avantage est indéniable. Environ 500 francs.



Gamme Platinum pour PS

Air Combat	Heart of Darkness	Ridge Racer
Alerte Rouge	Hercules	Ridge Racer Revolution
Colin McRae Rally	Intl. Track and Field	Soul Blade
Command & Conquer	Jurassic Park II Lost World	Soviet Strike
Cool Boarders 2	Medieval	S.F. EX plus alpha
Crash Bandicoot 2	Mickey's Wild Adventure	Tekken
Croc	Micromachines V3	Tekken 2
Die Hard Trilogy	Moto Racer	Tekken 3
Fifa : en route pour la Coupe du monde 98	Oddworld, l'Odyssée d'Abe	Tenchu : Stealth Assassins
Final Fantasy VII	Porsche Challenge	Time Crisis
Formula One 97	Rayman	Tomb Raider
G-Police	Resident Evil 2	Tomb Raider 2
Gran Turismo		V-Rally
Grand Theft Auto		WipEout 2097

Player's Choice pour N64

1080° Snowboarding	F1 World Grand Prix	Star Wars Shadow of the Empire
Banjo Kazooie	Goldeneye	Wave Race
Bomberman 64	Lylat Wars	Yoshi's Story
Diddy Kong Racing	Mario Kart 64	

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél.: 04 79 61 04 50 - www.cdservice.fr



La carte PS HACKER marche pour tous les jeux, son installation ne nécessite pas l'ouverture de la console, mais juste le branchement sur le port parallèle, (prévu par Sony TM) situé à l'arrière de l'appareil. La carte PS HACKER possède en outre de nombreux codes en mémoire utilisables directement. Elle est compatible codes « action Replay TM ».



Le Pack :
1 Multi-Stick (8 en 1)
+ 1 Smart Joydapter
+ 1 Manette PSX
370 F Port compris



Diponible pour PC
Emulateur BLEEM : 299 F

PS Hacker : 179 F	SMART Joy. + port : 279 F
Cable RGB PSX : 50 F	Carte mémoire PSX : 69 F
MP3 PSX : 499 F	Joypad PSX vibrant : 149 F
Multi-Stick : 79 F	Import PSX GT2 : 499 F
Joypad PSX : 79 F	Carte mémoire N64 : 79 F
Emulateur : 299 F	Joypad 64 : 159 F
Pack : 370 F	Somme totale :

Chèque Mandat Contre Remboursement (+20 F)
CB n° Valable jusqu'au :
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE Signature :
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél. :

PLAYSTAT
GRAN TURISM
ARC THE LAB
TOMBA 2 479
MARVEL VS C
CHRONOTRIGG
RUN ABOUT 2
ALUNDRA 2 49
CHRONO CROS
DEWPRISM
JOJO & ABVE
DID HAZARD 3
WILD ARMS 2
PLAYSTAT
SPYRO 2 399
COOLBOARDERS
VANDAL HEART
CLOCK TOWER
SUPERCROSS 2
FIGHTING FOR
NEED FOR SPE
RESIDENT EVIL
TOMB RAIDER
GRANDIA 399 F
FINAL FANTASY
THOUSAND ANN
SHIKODEN 2 D
SHADOW TOWE
SHADLIN DISPO
STAR OCEAN 2
SOUL OF SAMO
LEONAR. DISPO
SATURN J
FINAL FIGHT RE
STREET FIGHTER
SATURN U
MAGIC KNIGHT
SHINING FORCE
NEO GEO
THE KING OF F
SUN FAMILION
ENOVAD/ ACCESS
pub. cements ?

S

Revolution

alpha

alth

r 2

07

4

Shadow

pire

e

ory

SUNRISE



RUE DE MESSAGÈRIES 75004 PARIS

RUE DES MESSAGÈRIES 75004 PARIS

TEL 01/47/70/27/04 - 01/47/70/27/44 FAX 01/47/70/27/06

PLAYSTATION JAP

GRAN TURISMO 1 479 F
 ANG THE LAD 3 549 F
 TOMBA 2 479 F
 MARVEL VS CAPCOM ex édition 479 F
 CHRONOTRIGGER 429 F
 RUN ABOUT 2 479 F
 ALONDRA 499 F
 CHRONO CROSS 549 F
 DEWPRISM DISPO 499 F
 JOUR'S ADVENTURE DISPO 479 F
 BIO HAZARD 3 DISPO 549 F
 WILD ARMS 2 DISPO 499 F

PLAYSTATION US

SPYRO 2 399 F
 COOLBOARDS 4 399 F
 VANDAL HEARTS 2 399 F
 CLOCK TOWER 2 399 F
 SUPERCROSS 2000 399 F
 FIGHTING FORCE 1 399 F
 NEED FOR SPEED 2 399 F
 RESIDENT EVIL 1 399 F TEL
 TOMB RAIDER 4 399 F
 GRANDIA 399 F
 FINAL FANTASY ANTHOLOGY DISPO 399 F
 THOUSAND ARMS DISPO 399 F
 SUKODEN 2 DISPO 399 F
 SHADOW TOWER DISPO 399 F
 SHAOLIN DISPO 399 F
 STAR OCEAN 1 DISPO 399 F
 SOUL OF SAMOURAI DISPO 399 F
 LUNAR DISPO 549 F

SATURN JAP

FINAL FIGHT REVENGE 499 F
 FIGHTER ZERO 3 DISPO 499 F

SATURN US

KNIGHT RAYEARTH DISPO 499 F
 FIGHT FORCE 3 SCENARIO 1 DISPO 399 F

NEO GEO CANTOUCHE

THE KING OF FIGHTERS '99 ULTIMATE BATTLE DISPO 199 F

SUNRISE FANICOM / NEO GEO CD / MD / NEO / NEO GEO POCKET COLOR /

CD-ROM / ACCESSOIRES / GUIDE BOOK / CATALOGUE GRATUIT

Publications ?

Sum Pour commander

Par Cheque : à l'ordre de sunrise-import - Par CB : numero / date d'expiration - Par Mandat

Frais de port : 35 F en collissimo recommande 80 F en Chronopost

On embauche !

D onsoles+, en quelques semaines, s'est enrichi de nouveaux testeurs. D'où viennent-ils ? Qui sont-ils ? Comment ont-ils fait pour franchir les portes de la rédaction ? C'est ce que nous vous proposons de découvrir ce mois-ci et dans les prochains numéros...



8 h 44. Les prétendants au titre de testeur sont déjà nombreux.



11 h 13. La foule se fait un peu plus nombreuse. Trouvez l'intruse (indice : elle a doublé tout le monde).



15 h 29. Toxic, qui ne tient plus debout, est le premier à se lancer.



Alors, cher ami, comme vous pouvez le constater, j'ai pas mal d'heures de vol à mon compteur. J'ai été bêta-testeur chez Andros, alpha-créateur chez Olida, bêta-buveur chez Heineken, super-suceur chez Chupa Chups, gebruik-boy chez Boom Boom...

Tiens, il pleut. Je me demande si j'ai fermé la fenêtre de la chambre ?

... gros-magouilleur chez Midas, petite frappe pour Dédé l'embrouille, livreur chez Pizza Hut, arracheur de dents, vendeur de pompes chez André, coureur de 100 m... J'ai même été aux Etats-Unis !



19 h 50. Zano est le deuxième à tenter sa chance.



Monsieur, j'ai apporté avec moi, un petit CV de 7 146 876 pages. Si vous avez quelques minutes devant vous, je vais me permettre de vous le lire. Tout commence dans le ventre de maman...

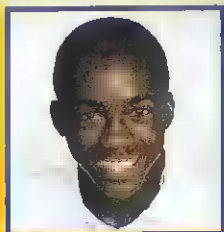
Tiens, cette feuille manque d'eau. Faut que je pense à aller chez Franprix acheter un arrosoir...



Le mois prochain, vous découvrirez les autres visages des nouveaux testeurs de Consoles+. Ne manquez pas le prochain numéro, un numéro plein de suspense, de joie, de bonheur et d'émotions.

Vous l'aurez certainement remarqué, les éditeurs de jeux vidéo tournent en rond depuis un moment. Comme chaque année maintenant, les jeux proposés à l'approche de Noël sont très souvent des vieux succès des années 80 remis au goût du jour ou, pire encore, de simples suites : *Spyro 2*, *Tomb Raider 4*, *Final Fantasy VIII*, *NBA 2000*, *Test Drive Off Road 4*, *Gran Turismo 2*... j'en passe et des pires. Espérons que l'arrivée de la Dreamcast et, prochainement, des jeux en réseau va faire évoluer le monde vidéo-ludique dans le bon sens. Au fait, la réalité virtuelle... ça fait bien longtemps que plus personne n'en parle. Ça me donne une idée ça : je vais bosser sur un projet personnel de réalité virtuelle. Le temps de trouver deux clous et un marteau, et je suis à vous.

Bomboy, virtual reality



VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur du mois est un jeune homme de 14 ans qui habite chez ses parrains, à Nantes. Momo Bampoka nous a fait parvenir une très belle couverture qui mélange harmonieusement collage et crayonné. Son dessin est amusant et bien fichu. Autant de bonnes raisons pour lui faire gagner un abonnement gratos à Consoles+. Bien joué Momo.



GEBRUICK DREAMCAST

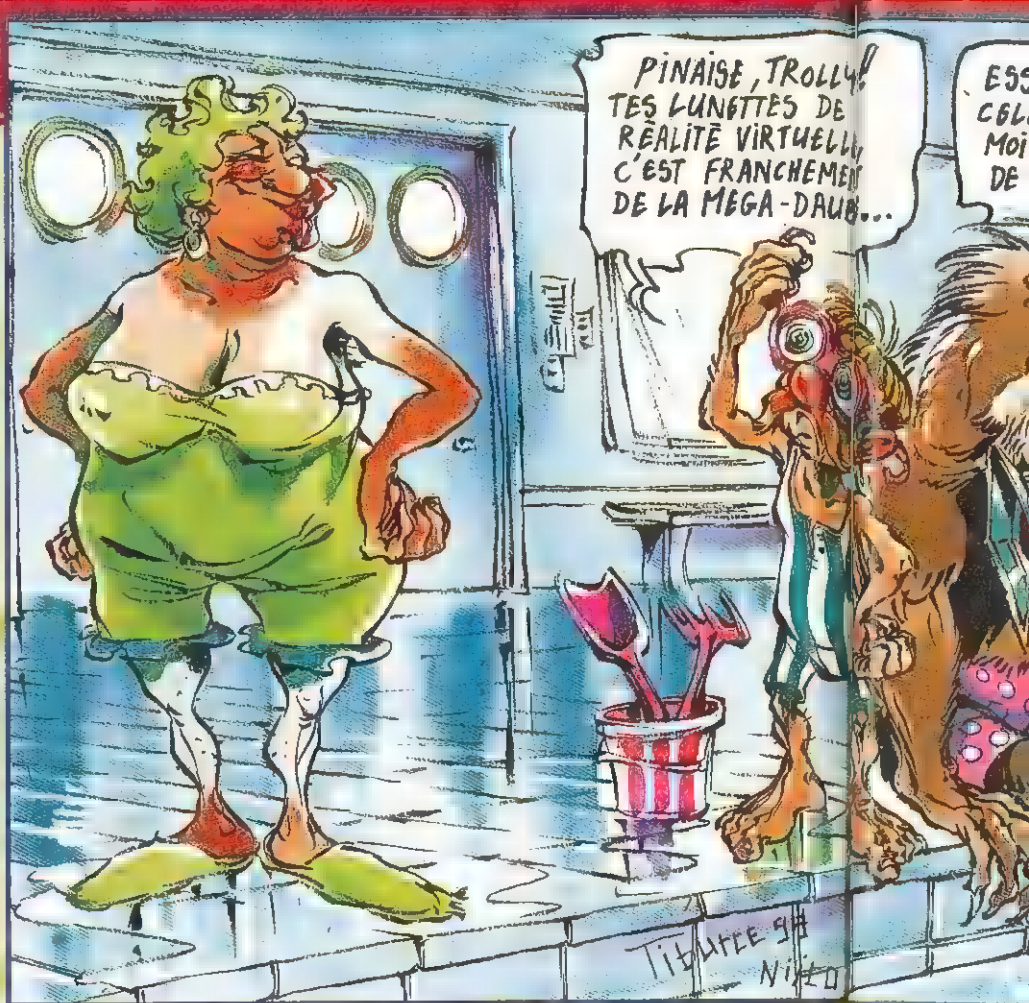
Q Aurélien m'envoie une question par e-mail, voici son adresse : aurelien.florian@wanadoo.fr
 "1/ Est ce que tu aimes les mangas ?
 2/ Sur le web, j'ai trouvé une information qui indiquait que la Dreamcast était retardée. Info ou intox ? 3/ Quel est, pour toi, le top 3 de la Dreamcast ?"

R Salut Bob. 1/ Si j'aime les mangas... bonne question ! En fait, je n'aime pas tous les mangas. Pour être honnête (comme les graphismes), je n'aime que très peu de mangas : "Akira", "Gunnm" et "Apple Seed" sont les seuls que je possède à la maison. Je lis aussi de temps en temps "Dragon Ball Z", mais c'est un peu toujours la même

chose. 2/ Tout à fait exact : la Dreamcast devait sortir à la fin du mois de septembre, et, finalement, elle n'est disponible que depuis le 14 octobre. La raison est très simple : Sega a dû faire face à des problèmes pour la mise en place du serveur en ligne pour le jeu en réseau. 3/ Voici mes trois meilleurs jeux sur Dreamcast : *Soulcalibur* (baston), *Sega Rally 2* (rallye) et *Ready 2 Rumble* (boxe top chanmaille).

DEUX P'TITS CALVA

Q Bertrand et Julien, deux p'tits gars du Calvados, ont tous les deux une Playstation et me posent plusieurs questions : "1/ Pourquoi vos tests de jeux Playstation ont-ils tendance à être saqués, par rapport aux jeux Nintendo 64. Par exemple,



Syphon Filter, qui est un jeu excellent, a une note inférieure à *Mission: Impossible 64*. Or je trouve que *Syphon Filter* est aussi bon, voire meilleur, que *Mission: Impossible*... 2/ Dans les Références du magazine de Consoles+ 90, pourquoi y a-t-il des erreurs dans les notes de jeux ? Par exemple, *Crash Bandicoot* 92% au lieu de 94%, *Driver* 93% au lieu de 91% ? 3/ Pourquoi *Soul Reaver* n'est-il toujours pas sorti alors qu'il était prévu pour la fin du mois de juin ? 4/ Est-ce que votre console de prédilection est la Nintendo 64 ? 5/ Pourquoi dans votre hors-série du mois d'août, n'y a-t-il que des tests de jeux import ? 6/ Est-ce que Panda s'est fait Virginie ?

R Salut les filles. 1/ Allons bon ! Un jeu sur Playstation est un jeu sur Playstation. Alors qu'un jeu sur Nintendo 64 est un jeu sur Nintendo 64. *Syphon Filter* a été noté moins bien que *Mission: Impossible*, c'est un fait. Deux jeux différents sur deux consoles différentes ne peuvent être comparés. Ainsi, *Syphon Filter* a eu la note qu'il méritait, tout comme *Mission: Impossible*. Pour preuve, comparez la note de *Mission: Impossible* sur Playstation (92%, C+93) et de *Syphon Filter* (92% C+90).

Vous voyez, les deux jeux ont la même note. Y a donc plus de problème ! 2/ Les notes que l'on trouve dans les pages Références ne sont pas, ou plutôt ne sont plus, les mêmes que dans les tests (elles avaient varié pour tenir compte des nouveautés). D'ailleurs, depuis quelques numéros, nous ne donnons plus de notes aux Références, vu que ce sont les meilleurs jeux du moment. Comme ça, une nouvelle fois, le problème ne se pose plus ! 3/ *Soul Reaver*, comme beaucoup de jeux actuellement, a subi des retards. On parle de bogues détectés à la dernière minute et qu'il a fallu corriger... J'ai lu récemment sur Internet, sur le site de Overgame, <http://www.overgame.com/> qu'il a été décidé, chez Eidos, de scinder le jeu en deux ! Trop de retard accumulé a obligé les programmeurs à couper le jeu en deux pour le sortir plus vite. Ce qui leur laisse plus de temps et moins de travail pour préparer la suite. C'est pas un peu la folie, non ? Toujours est-il que le jeu, prévu initialement au mois de juin, est disponible depuis le 3 septembre en France. 4/ Nous n'avons pas de console de prédilection. Nous les apprécions toutes. De toute

façon, ce que les jeux, pas 5/ Il n'y a pas d'import dans l'été : *Fighting World Grand* tests officiels grande majorité concernaient (américains et vous le savez moi, l'été n'est pas des sorties ou 6/ Tout ce que c'est que pour la rédaction n'est pas petits plantifs

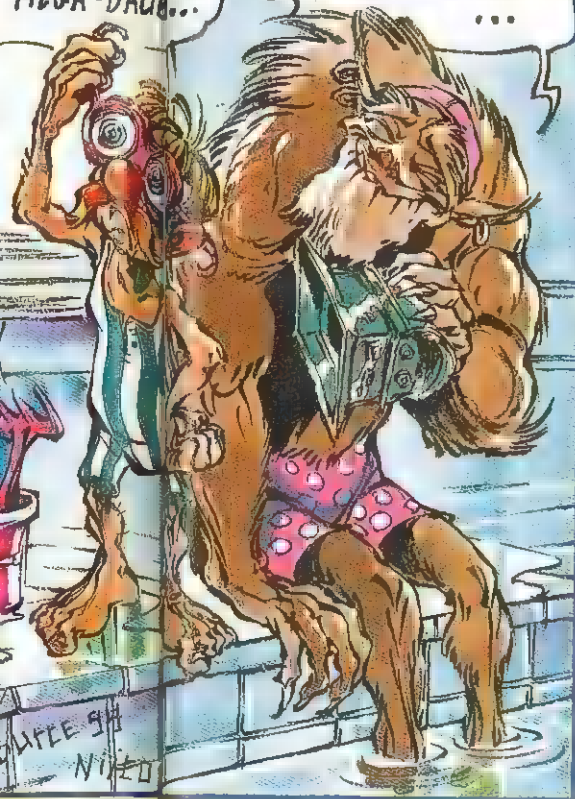
MEHDI

Q Mehdi me pose une question : "Je voudrais savoir si *Syphon Filter* est meilleur que *Soul Reaver* et *Syphon Filter* conseille-tu la sortie de *Soul Reaver* sur Playstation ? 3/ Pourquoi *Bloody Roar* pour *Golden Force* ?"

R Salut Mehdi, n'est-ce pas ? Pour être honnête, je n'ai pas joué à *Syphon*

MAISE, TROLL
LUNETTES DE
ITÉ VIRTUELLE
FRANCHEMENT
MEGA-DALU...

ESSAYE PLÛTOT
CELLES-CI ET RENDS-
MOI MES LUNETTES
DE PISCINE, NEUNEU
...



CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS
2,23 F/mn

peux te parler que de ce que je connais bien, à savoir Ape Escape et Soul Reaver. Le premier est un jeu de pures plates-formes 3D et d'action, qui s'adresse, par ses graphismes très mignons, aux plus jeunes. Soul Reaver est lui aussi un jeu de plates-formes en 3D, mais plus orienté aventure. Son côté obscur et les gerbes de sang qui accompagnent chaque combat en font un jeu un peu difficile pour le cœur. Les deux sont très bons, à toi de voir quelle catégorie tu préfères. Syphon Filter, enfin, a été noté 92% dans le C+90. C'est donc un bon jeu d'action en 3D... 2/ Acclaim, qui avait sorti la version Nintendo 64, ne parle plus de la version Playstation de South Park. Le jeu n'apparaît plus dans les plannings pour l'instant. Je ne peux donc pas te répondre. 3/ Toutes les questions qui concernent les codes doivent être posées à Switch. C'est lui qui s'occupe des tips. On peut le joindre sur Minitel au 3615 TCPLUS (2,23 francs la minute), tous les jours de la semaine. Il répond à toutes vos questions en direct ou sous 24 heures. 4/ Heu... c'est un doigt en or, mais je ne sais pas trop à quoi ça sert. Peut-être à trouver des crottes de nez en or et se faire des couil... en or ?

façon, ce qui nous plaît, ce sont les jeux, pas les consoles. 5/ Il n'y a pas eu que des tests import dans notre hors-série de l'été : Fighting Force 64 et F1 World Grand Prix 2 sont des tests officiels. C'est vrai que la grande majorité des tests concernaient des jeux import (américains et japonais), mais vous le savez tout autant que moi, l'été n'est jamais la saison des sorties officielles. 6/ Tout ce que je peux vous dire, c'est que pour l'instant la rédaction n'est pas envahie de petits plantigrades.

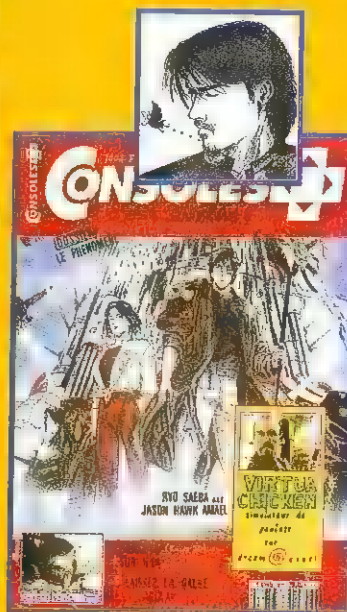
MEHDI KAMENT

Q Mehdi, un dévoué lecteur, me pose des questions un peu bizarres : "En lisant ton excellent numéro 90 de 240 pages, je me suis posé quelques questions. 1/ Je voudrais m'acheter un jeu, mais j'hésite entre Ape Escape, Soul Reaver et Syphon Filter. Lequel me conseilles-tu ? 2/ Quand est prévue la sortie de South Park sur Playstation ? 3/ Y a-t-il des codes pour Bloody Roar 2 ? 4/ Qu'est-ce qu'un Golden Finger ?"

R Salut bob. 1/ Le choix n'est pas facile du tout ! Pour être honnête, je n'ai pas joué à Syphon Filter. Je ne

VIVE LEROY

Q Yohan Leroy, 21 ans et toutes ses dents, parle peu mais bien. Voici ce qu'il m'écrit : "1/ Que devient l'équipe de Pascal Jenny de Sony Europe qui devait développer Porsche Challenge 2 ? 2/ Je vais bientôt faire l'acquisition d'une TV Sony écran plat Wega 16/9" 82 cm à 100 MHz (ouf !). Puis-je me permettre de brancher ma console Playstation en attendant, comme beaucoup, la Playstation 2, sans risquer d'abîmer l'écran ? 3/ Si Sega était amené à se planter une nouvelle fois avec sa Dreamcast, ne serait-il pas préférable pour Sega, et pour les



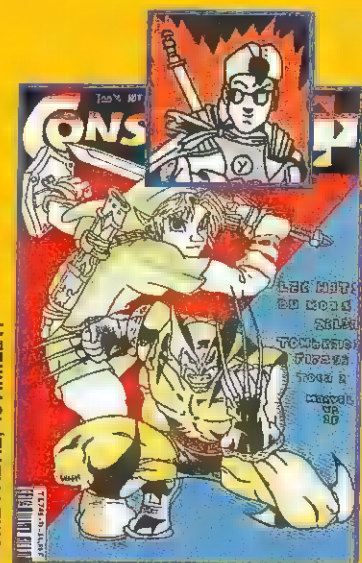
CE JEUNE HOMME DE 20 ANS EST SEUL. ALORS, LES FILLES PROFITEZ-EN. ECRIVEZ À LA RÉDACTION QUI FERA SUIVRE...



CE JULIEN, QUEL "AKROBAT" DU STYLO.



ILS COMMENCENT À NOUS SAOULER AVEC SOULCALIBUR !



LINK VS SERVAL... ILS VONT SE HACHER MENU (GRÉGOIRE).



LES FORMES DE L'HÉROINE DE GUNNM OU CELLES DE KENNY DE SOUTH PARK ?



J'AIME BIEN LE COUP DES JUMEAUX. MAIS COMMENT S'APPELLE L'AUTRE ?

JULIEN MADÉROU, 30 VILLENEUVE-LES-AVIGNONS.

YANN GRÉGOIRE, 11 CHAMPIGNY-SUR-MARNE.

GUILLAUME DEFANTE, 44 ORVAULT.

joueurs, qu'il se consacre uniquement au software et abandonne le hardware (sauf pour l'arcade) ? 4/ En ce qui concerne les DVD des nouvelles consoles (Playstation 2 et Nintendo Dolphin), Sony ne devrait-il pas proposer une compatibilité avec les DVD vidéo ?"

R Salut Bob. 1/ Nous n'avons aucune nouvelle de l'équipe de développement de Porsche Challenge. En regardant attentivement les plannings de sortie des jeux Sony, ce titre n'apparaît pas. Peut-être est-il en développe-

Sans compter qu'avec plus de 370 000 consoles vendues les cinq premiers jours aux Etats-Unis (soit le meilleur résultat jamais obtenu pour une console), Sonic peut voir l'avenir avec le sourire et regarder son banquier dans les yeux. 4/ Mais c'est prévu ! Dans le dernier numéro de Consoles+, nous vous avons donné les premières photos de la console, ainsi que toutes ses caractéristiques techniques. La console Playstation 2 sera compatible DVD vidéo et pourra donc te permettre de regarder tous les films disponibles en DVD sur ta belle télé 16/9e.

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est Phong Nguyen qui gagne le concours du prix d'Eddy Kace. La palette de couleurs du dessin qu'il m'a envoyé est très riche, et le pauvre Phong a dû y passer des heures : jeux de lumière, dégradés de couleurs, profondeur de perspective... c'est vraiment réussi ! Pour peine, Phong recevra le prochain numéro dédicacé par toute l'équipe de Consoles+.

ment, mais aucune date de sortie n'est prévue. 2/ C'est un bon choix de télé. Tu ne crains absolument rien en branchant ta Playstation dessus. L'écran ne s'abîme que lorsqu'on laisse affichée des journées entières une image figée (genre billetterie automatique SNCF). Les jeux Playstation, aussi difficiles et gores soient-ils, n'ont rien à voir avec une réservation de billet SNCF. Tu ne risques donc pas de bousiller ton bel écran. La Playstation 2 et, en règle générale, toutes les consoles présentes et à venir n'altéreront pas ta belle télé. Tu peux jouer tranquillement. 3/ En effet, je pense comme toi. Si Sega se plante avec la Dreamcast, il y a de forte chance pour que le hérisson bleu se cantonne aux bornes d'arcade et au développement de logiciels. Mais nous n'en sommes pas là, et le retard de la Playstation 2 (prévue désormais pour le 4 mars 2000 au Japon) permet tous les espoirs à la Dreamcast.

QUESTIONS !

Q Julien Riposa (un sacré fainéant) me pose douze questions. Il est fou ce type ou quoi ? Voici donc le "Questionnaire du petit Julien". "1/ Sonic Adventure sortira-t-il sur Sega Saturn ? 2/ Pouvez-vous éditer les guides officiels de Resident Evil 1, 2, 3 et 4 ? 3/ Y aura-t-il des figurines officielles de Tomb Raider 1, 2, 3 et 4 ? 4/ Quand Banjo Tooie sortira-t-il ? 5/ Quand Smash Brothers sortira-t-il ? 6/ Quand Mario Golf sortira-t-il ? 7/ Quand Donkey Kong 64 sortira-t-il ? 8/ Y aura-t-il un Mario 64 numéro 2 ? 9/ Quand Tomb Raider 4 sortira-t-il ? 10/ Quand Spyro 2 sortira-t-il ? 11/ Quand Crash Team Racing sortira-t-il ? 12/ Quand Resident Evil sortira-t-il sur Game Boy Color ?"

R Salut Bob. C'est la première fois que ça m'arrive ! Je n'avais jamais encore répondu à autant de questions à la fois. Allons-y.



UNE BELLE COUVERTURE SUR ORDINATEUR. PAS MAL, MAIS IL FAUT QUE TU APPRENES À LISSER TES POLICES.

THOMAS VEISSIER, 13 MARSEILLE.



ENCORE UN ALLUMÉ DE BLOODY ROAR 2 ET DES MANGAS.

PEGGY BLOOD, 91 ARPAJON.



ALORS LUI, S'IL N'AIME PAS LES COMICS ET WITCHBLADE, JE VEUX BIEN ME FAIRE CURÉ !

TILLY KAYS, 95 CORMEILLES-EN-PARIS.



IL PORTE LA MOUSTACHE, DES BASKETS NOIRS ET UNE CASQUETTE. MAIS C'EST TOUT CE QU'ON SAIT DE LUI.

KEVIN, 15 ANS.



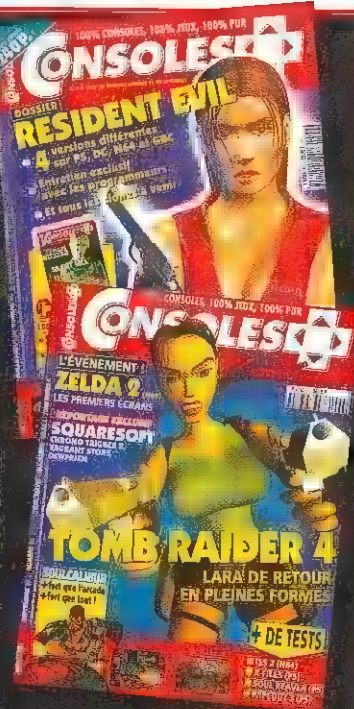
LE GÉANT VERT EST DE RETOUR ET, AVEC LUI, PLEIN DE MAIS EN BOITE !



GENTAK, 93 VILLEJOMBLE.

☐ OUI, je Je recevrai
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Tél.: (facultatif)
☐ Je joins ma photo
☐ Je préfère sans photo
Date d'expiration :
Vous pouvez vous abonner

Playstation® : marques déposées. rt la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Crystal Dynamics, le personnage
Lagacy Kahn, Soul Reaver, Hazet sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.



Reçois
le jeu
avec ton abonnement

12 numéros de CONSOLES + 420 F
le jeu Legacy of Kain : Soul Reaver 379 F

POUR TOI, SEULEMENT : 519
soit 280^F d'économie !

EIDOS
INTERACTIVE



Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~799 F~~ soit **280 F d'économie**.

Je recevrai le jeu **Soul Reaver** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom :

Prénom : Date de naissance : | | | | | | | | | |

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Tél.: (facultatif)

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Soul Reaver au prix de 379 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

1/ Ne rêve pas mon ami : le développement de jeux sur Sega Saturn est arrêté depuis plus d'un an maintenant. Aucune chance donc de voir Sonic Adventure sur Saturn.
2/ Nous ne sortons jamais de guide officiel, mais, par contre, nous proposons toujours des solutions complètes de jeux d'aventure. Nous avons déjà fait les solutions de Resident Evil 1 et 2 et nous attendons les prochains épisodes avec impatience.
3/ Il existe effectivement des figurines de Lara Croft inspirées de sa dernière aventure (Tomb Raider 3) mais pas de ses deux premières.
4/ Banjo Tooie est toujours en préparation. Cela fait plus d'un an maintenant que nous en avons parlé dans Consoles+ et Rare, le développeur du jeu, n'a toujours rien annoncé sur ce produit. On ne sait donc pas quand il sortira.
5/ Le jeu est déjà disponible.
6/ Même réponse.
7/ Donkey Kong 64 est attendu pour Noël 99.
8/ Nintendo Japon parle en effet d'un nouveau Mario sur Nintendo 64, mais aucune information n'a filtré à ce sujet.
9/ Tomb Raider 4 est attendu pour le mois de novembre.
10/ Spyro 2 arrive également au mois de novembre.
11/ Crash Team Racing devrait sortir en décembre.
12/ Resident Evil sur Game Boy Color sortira normalement pour Noël...

VIVIEN PAR LÀ

Q Vivien, 14 ans, habite en Ariège. Voici ses questions :
1/ Dans le numéro 92 de Consoles+, j'ai vu qu'un nouveau Zelda sur N64 sortira au Japon. Sera-t-il mieux que le premier ?
2/ J'ai Zelda DX sur ma Game Boy Color et je le trouve méga top groove. Est-il possible qu'une suite sorte un jour ?
3/ Quel est votre avis sur Super Mario Bros Deluxe sur Game Boy Color ?
4/ Soulcalibur est-il le meilleur jeu de baston de la Dreamcast ?
5/ Pourquoi y a-t-il trois "i" à Niiico ?

R Salut Bob. 1/ Tu sais, il est très difficile de juger un jeu par rapport à quelques photos. Tout ce que l'on sait pour l'instant sur ce nouveau Zelda c'est... qu'il est nouveau, et que Link est doté de mouvements inédits et peut utiliser de nouvelles armes. Regarde attentivement les nouvelles du Japon, tu apprendras certainement plein de choses sur cette nouvelle aventure.
2/ Une suite de Zelda DX est effectivement prévue sur Game Boy Color. Mieux, le prochain Zelda sur Game Boy Color est le premier épisode d'une nouvelle trilogie !
3/ C'est à mon avis l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur Game Boy Color. Super Mario Bros Deluxe est une conversion parfaite du jeu sur Nes. Si tu aimes les plates-formes, tu peux l'acheter les yeux fermés.
4/ Non seulement Soulcalibur est le meilleur jeu de baston sur Dreamcast, mais c'est aussi le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues.
5/ Parce que s'il n'y avait pas de "i", cela ferait "Nco", ce qui est un peu con comme nom, reconnais-le.

T'AS UN BLEEM ?

Q Un lecteur, qui n'a pas signé sa lettre, m'écrit : "Après avoir lu le numéro 91 de Consoles+, je me suis posé plusieurs questions auxquelles vous pourriez peut-être répondre. 1/ Où trouver l'émulateur Playstation Bleem! pour PC sur Internet ? 2/ Que dois-je faire pour utiliser des jeux en import ? 3/ Quand sortira GT 2 sur Playstation ?"

R Salut Bob. 1/ L'émulateur Bleem! se commande uniquement sur Internet à l'adresse suivante : <http://www.bleem.com>. Tu peux le commander si tu possèdes une carte bancaire. Il te sera livré chez toi en moins de 4 jours.
2/ Pour utiliser les jeux en import sur ta Playstation, tu as

deux possibilités : faire souder une puce électronique sur la carte-mère de ta Playstation (et perdre la garantie du fabricant) ou bien acheter une Action Replay Pro. 3/ Gran Turismo 2 est attendu en version officielle pour la fin de l'année, très certainement pour le milieu du mois de décembre.

JULIEN BISCOTTE

Q Julien Lepelletier, 15 ans, tient à me dire que Consoles+ est génial (ce qui est un peu exagéré). Il en profite pour me poser quelques questions :
1/ Est-ce que House of the Dead 2 sortira avec un gun ? Et si oui, à quel prix ?
2/ Penses-tu que Shenmue est aussi prometteur qu'il en a l'air ?
3/ A quand un bon RPG sur Dreamcast ?

R Salut Bob Biscotte.
1/ Oui, effectivement, House of the Dead 2 sera vendu avec un gun. Le prix devrait avoisiner les 450 francs.
2/ Les images et les quelques vidéos de Shenmue que j'ai eu l'occasion de voir laissent à penser que le jeu est très prometteur. Maintenant, reste à savoir s'il tiendra ses promesses...
3/ Prévu pour le mois de janvier 1999, Climax Landers est enfin disponible depuis 15 septembre. Vieux motard que jamais ! Et comme un bonheur ne vient jamais seul, tu trouveras le test dans ce numéro.

LA CARTE DU PC

Q Denis possède un PC et le fait savoir : "1/ Est-ce que Driver sortira sur PC ? 2/ Est-ce que Tomb Raider 4 sortira sur PC ? 3/ Pourquoi ne présentez-vous pas des tests et des tips sur PC ? 4/ Combien coûte une carte-mémoire Playstation ? 5/ Est-il possible de brancher une manette Playstation sur un ordinateur ? 6/ Pourquoi Konami n'adapte-t-il pas ses jeux sur PC ?"

R Salut Bob. 1/ Driver est disponible sur PC depuis le 24 septembre. Inutile de te dire qu'il tourne superbement sur un PC équipé d'une carte 3D accélératrice, et que ses graphismes sont magnifiques.
2/ Oui, tout comme les autres épisodes, Tomb Raider 4 devrait sortir sur PC dans le courant du mois de novembre.
3/ Parce que, comme son nom l'indique, Consoles+ est un magazine de jeux vidéo pour les consoles, et non pas pour les PC.
4/ Une carte-mémoire pour Playstation coûte environ 170 francs.
5/ J'ai découvert sur Internet un site www.eclectic-vg.com qui propose, pour moins de 300 francs, le Smart Joydapter. Cet accessoire se branche sur ton PC et permet d'y connecter une manette Nintendo 64 ou Playstation. Les heureux possesseurs de Macintosh, quant à eux, ont la possibilité de s'acheter le Joyport pour 50 dollars, vendu uniquement aux Etats-Unis sur Internet : www.web3.ops.outpost.com. Il permet ainsi de brancher sur son Mac n'importe quel joystick PC, Nintendo 64, Megaradive ou Playstation. Le Joyport existe en deux versions : ADB ou USB. Cette dernière laisse envisager une rapide adaptation pour tous les PC équipés de tels ports. Pour plus de renseignements, va donc sur le site du constructeur : www.kernel.com.
6/ Selon un récent accord entre Konami et Microsoft, les jeux Konami verront le jour sur PC, et, inversement, de nombreux jeux Microsoft seront adaptés sur consoles. On parle, entre autres, de Midtown Madness et de Flight Simulator Combat sur Dreamcast.

TOP CHANMAILLE !

Q Damien Chellen lit Consoles+ depuis bientôt deux ans. Voici ce qu'il me dit : "Vraiment chanmaille, votre magazine ! J'ai quatre questions à

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles

vous poser. 1/ Metal Gear Solid est-il prévu sur Dreamcast ? 2/3 Est-ce qu'un clavier et une souris seront vendus avec la Dreamcast pour mieux surfer sur Internet ? 4/ Est-ce qu'un jeu Star Wars est prévu sur Dreamcast ?

R Salut Bob. 1/ Konami ne sait pas encore si son hit Metal Gear Solid sera adapté sur Dreamcast ou Playstation 2... Nous non plus, du même coup ! 2/ Un clavier est prévu pour faciliter la navigation sur Internet avec la Dreamcast. Par contre, je n'ai pas entendu parler d'une quelconque souris. 3/ LucasArts, qui dispose des droits d'exploitation des produits Star Wars sur ordinateurs et consoles de jeu, a laissé filtrer qu'une éventuelle adaptation du jeu Star Wars Racer sur Dreamcast serait prévue pour le premier trimestre 2000.

ZUT ALORS !

Q De Zutter Jean-Edouard ne souhaite pas être publié. Compte sur moi mon ami ! Jean-Edouard, donc, est un fou de jeux de rôles et admire bien évidemment le travail de Squaresoft. Voici ce qu'il m'a écrit "Dernièrement, j'ai attaché un sentiment spécial à l'égard du jeu Chrono Trigger sur Super Nintendo. Je me rue sur la liste des numéros de téléphone des magasins de jeux vidéo, mais voici qu'apparaît mon problème : le jeu est introuvable ! Connaissez-vous quelqu'un vendant ce titre ?"

R Salut Bob-Edouard. Comme promis, tu vois, ta lettre n'est pas publiée. Jean-Edouard, ça fait un peu snob, non ? Tu permets que je t'appelle Marcel ? Merci. Alors comme ça Marcel-Edouard, tu cherches le jeu Chrono Trigger sur Super Nintendo. Il faut tout d'abord savoir que le jeu n'est jamais sorti en version officielle. Tu ne peux donc trouver que des versions japonaises ou américaines de ce titre. Trouver un jeu Super Nintendo devient très difficile de nos jours. Quant à trouver un très bon jeu Super Nintendo, c'est quasiment impossible. Le seul moyen est de procéder comme tu le fais : en

téléphonant à des boutiques de jeux vidéo d'occasion, genre Score Games, et en les harcelant chaque semaine. Tu peux aussi laisser une petite annonce sur le 3615 TCPLUS (2,23 francs la minute). Il existe un dernier moyen... les émulateurs ! Si tu as un accès à Internet, tu y trouveras facilement des émulateurs Super Nintendo pour PC ou Macintosh. Il ne te reste plus ensuite qu'à trouver un site sur lequel tu pourras télécharger le jeu Chrono Trigger (ce qui est un peu moins évident, mais pas impossible). Si tu cherches un émulateur, va voir sur le site de Daves Classics <http://davesclassics.warzone.com> tu y trouveras ton bonheur. En ce qui concerne la Rom du jeu, je l'ai trouvée assez rapidement. A toi de jouer maintenant !

SALUT, Ô SALUT !

Q Un lecteur anonyme, encore un, me pose quelques questions concernant la Dreamcast et la Nintendo 64 : "1/ Est-ce un bon investissement d'acheter une Dreamcast, alors que je possède déjà un PC ? 2/ Soulcalibur sur Dreamcast est-il une conversion fidèle de l'arcade ? 3/ Star Wars Episode 1 Racer est-il meilleur que F-Zero X ?"

R Salut Bob. 1/ C'est une question que je ne m'étais pas encore

posée... C'est vrai que la Dreamcast dispose, à peu de chose près, des mêmes caractéristiques qu'un PC : carte vidéo PowerVR2, lecteur CD-Rom 12x (un lecteur DVD-Rom aurait été le bienvenu), microprocesseur puissant... En fait, ce que tu dois savoir, c'est si les jeux sur Dreamcast sortiront un jour sur PC. Sega Rally 2 existe sur PC, Soulcalibur existe sur Dreamcast mais ne sortira pas sur PC, Baldur's Gate est sur PC et prochainement sur Dreamcast... Tu vois, rien n'est simple. A mon avis, je pense que tu peux quand même t'acheter une Dreamcast, même si tu possèdes déjà un PC. Non seulement, tu auras des titres d'aussi bonne qualité, mais tu retrouveras la jouabilité propre aux jeux consoles. Tu le sais tout autant que moi, les jeux PC ont souvent des problèmes de maniabilité. Sans parler des difficultés d'installation et autres conflits. 2/ Mieux ! Soulcalibur sur Dreamcast est bien meilleur qu'en arcade ! 3/ Ces deux jeux, bien que très proches, ne sont pas tout à fait comparables. Et dire que l'un est meilleur que l'autre n'est pas pertinent. Tout ce que je peux te dire, c'est que les graphismes de Star Wars Racer sont beaucoup plus réalistes que ceux de F-Zero X. Si tu préfères l'univers de Star Wars, alors Racer est fait pour toi, sinon, choisis F-Zero. A plus...

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, avec votre œuvre. Ceux qui, au réveil, ressemblent à Switch après une grosse gamelle en rollers peuvent à la rigueur m'envoyer une photo de leur frigo. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands. Pass'qu'après, c'est trop channaille pour les scanner !
- Que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Seul un enregistrement au format Jpeg, Tiff ou Pict est accepté. Les lauréats seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- Que Niiico me communique les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr
- Que si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.
- De me communiquer votre nom et adresse et de ne pas m'abreuer de questions.

CONSOLES

RÉDACTION • PUBLICITÉ

150, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 18 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 86

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Éditeur

Jan Jacob Boom-Wichers

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette Van Paaschen (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niiico)

Gia-Dinh To (Gia)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (premier SR)

Maquette

Virginie Auverlin,

Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon),

Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub),

François Garnier (le Panda),

Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),

Karim Lazza (Kael), Julien Franaud (Zano),

Nicolas Kruszewski (Arioch),

Seghura "je le vau bien" Maouche (maquette),

Suzie Gorini (maquette), Nathalie Reullier (SR),

Stéphane "Seph" Schreiber (SR).

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Wytochinsky (16 24)

Directeur de publicité

Olivier Guillemet (1631)

Chefs de publicité

Clarisse du Rivau (18 39)

Fax : 01 41 86 18 96

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE

Responsable télématique

Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION

Chefs de fabrication

Isabel Delanoy (17 90)

Gilbert Héron (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.

Les règlements doivent être effectués par

chèque bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-localitaire gérant : EMAP ALPHA S.A.
Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.
Propriétaire : EM-IMAGES. P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puylfontaine.
Directeur délégué : Marc Aubertin.
Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin. Directeur du marketing : Roland Clavier. Responsable administratif et financier : Christel Marjotte Bayleian.
N° de commission paritaire : 0400 K7320.
Dépôt légal : octobre 1999. Photographie : Key Graphic. PPLD. Imprimerie : Imaye, Laval (53).
Distribution : Transport Presse. Département diffusion. Directeur délégué : Pierre Christophe.
Directeur des ventes France/ Export : Annie Baron.
Trade Marketing : Marlène Roux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventosa, 2, rue des Boulets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 06 00 01 46 23.
Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication Les Informations (© Consoles) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles sont disponibles à Consoles/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



Votre C'est Explorez grosses contre de Vous trou La preuve

DOX KON



BATAILLE DE BOUFFE!



Votre écran télé fait splash? C'est l'effet Donkey Kong™ 64!

Explorez des mondes gigantesques. Retrouvez Donkey et Diddy et faites la connaissance de grosses bêtes : Lanky, Chunky et Tiny et leur centaine de nouveaux mouvements. Battez-vous contre des boss énormes. Éclatez de nombreux mini-jeux d'arcade pour couronner le tout. Vous trouvez qu'on en fait trop?

La preuve : on a même du inclure le Memory Expansion Pak pour que tout fonctionne.



DONKEY KONG 64



NINTENDO 64

or Nintendo 64. Les accessoires, tels que le Memory Expansion Pak, le jeu, console et accessoires, vendus séparément sauf en bundle.

TÉ

urt

7 67

6

respondant,

du standard

renthèses.

rs

(HL)

72)

on

R)

quettiste)

éro

nt au Japon),

er (Cheub),

da),

re (Switch),

ud (Zano),

ch),

e (maquette)

euiller (SR),

r (SR).

le

4)

é

9)

62 65 10

ng

6 45)

g

ue

66 43)

ITS

s):

omique :

F

lter)

3 333 FB.

ectués par

le bancaire

dex.

HA S.A.

via, 75015

RANCE.

irecteur de la

lne.

in. Directeur

nsable

lotte Beylerian.

7320.

uvre : Key

aval (53).

rtement

Christophe.

: Annie Baron.

tes (réservé

Presse,

els,

ré aux déposit-





STÉPHANE CHAMBON, champion du monde Supersport 1999 sur SUZUKI GSX-R600

DEFIEZ UN CHAMPION DU MONDE

Affrontez sur Dreamcast™ le Team Suzuki Alstare et son champion

SUZUKI
ALSTARE
Extreme racing



Gagnez 1 moto
Suzuki GSX-R600
millésime 2000
US 20 60 40 32
(2,237 secondes)
ou 3613 tours
(2,237 secondes)



Disponible
également
sur PC CD-Rom,
PlayStation
et Game Boy Color

SPORT
L'ÉQUIPE

L'INTÉGRAL
du moto dans tous ses états

Recommandé par
Moto
revue



Ubi Soft


Dreamcast

PlayStation et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. • SEGA et Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. • Nintendo, Game Boy™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Criterion Software Ltd. Édité par Ubi Soft Entertainment sous licence Criterion Software Limited. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclusive de leurs sociétés respectives. • Alstare 21.0.90 • © 1998 Ascoron GmbH, édité par TMD, distribué par Ubi Soft. Consulter la boîte du jeu pour connaître les modalités du concours organisé du 15.10.99 au 15.2.2000. • Design : FXCD